

Katedra: Katedra primárního vzdělávání
Studijní program: M7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obor Učitelství pro 1. stupeň základní školy

**ARCHETYPY V DÍLE
J. R. R. TOLKIENA
ARCHETYPES IN THE WORK OF
J. R. R. TOLKIEN**

Diplomová práce: 11-FP-KPV-0093

Autor:
Marie VAŇKOVÁ

Podpis:

Vedoucí práce: Bednářová Jana, Mgr., PhD.

Konzultant:

Počet

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
88	9	9	18	22	5

V Liberci dne:

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Marie Vaňková
Osobní číslo: P08000245
Studijní program: M7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Název tématu: Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena
Zadávající katedra: Katedra primárního vzdělávání

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

V diplomové práci si kladu za cíl interpretovat dílo J. R. R. Tolkiena, zmapovat jeho inspirativní základnu a analyzovat jeho texty z hlediska archetypálního pojetí postav, prostředí a jevů.

Dále pak vysledovat původ postav a paralelu se severskými mýty.

V praktické části se zaměřím na změnu pohledu na fantasy literaturu a její vnímání v závislosti na věku respondentů ve vybraném vzorku lidí, na základě dotazníku zpracovaného statisticky.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

CARPENTER, H. J. R. R. Tolkien: Životopis. Praha: Mladá fronta, 1993. 260 s. ISBN 80-204-0409-0.

HEGER, L. Edda. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění 1962. 480 s.

TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů: Společenstvo prstenu. Praha: Mladá fronta, 1992. 379 s. ISBN 80-204-0362-0.

TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů: Dvě věže. Praha: Mladá fronta, 1993. 315 s. ISBN 80-204-0372-8.

TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů: Návrat Krále. Praha: Mladá fronta, 1993. 409 s. ISBN 80-204-0373-6.

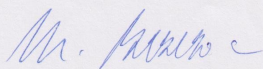
Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Jana Bednářová, Ph.D.

Katedra primárního vzdělávání

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2011**

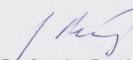
Termín odevzdání diplomové práce: **20. dubna 2013**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.

děkan

L.S.



doc. PaedDr. Jaroslav Perný, Ph.D.

vedoucí katedry

V Liberci dne 19. prosince 2011

Čestné prohlášení

Název práce: Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena
Jméno a příjmení autora: Marie Vaňková
Osobní číslo: P08000245

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má diplomová práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé diplomové práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 30. 03. 2013

Marie Vaňková

Poděkování

Chtěla bych poděkovat své vedoucí práce Mgr. Janě Bednářové Ph.D. za odborné vedení mé diplomové práce. Dále pak organizacím Academia Draconica a Heaterice Libera a základním školám ZŠ Dalovice, ZŠ Kosmonosy a ZŠ Líbeznice za pomoc při sběru dat pro kvantitativní výzkum.

Abstrakt

Účelem práce je zmapování fenoménu fantasy literatury J. R. R. Tolkiena v souvislosti s výkladem archetypů podle C. G. Junga. Dále pak využití fantasy žánru jako motivujícího faktoru pro další volnočasové aktivity a vliv vnímání fantasy žánru čtenáři v závislosti na věku.

První část práce je zaměřena na osobnost autora J. R. R. Tolkiena, jeho život a inspirativní základnu, která ovlivnila jeho dílo, na teorii archetypů a kolektivního nevědomí a rozdělení konkrétních archetypů do skupin. Ke konci první části je také popsán princip a teorie LARPu, jakožto vyústění aktivit fantasy komunit. V druhé části je pak stěžejní interpretace vybraných děl J. R. R. Tolkiena a vyhledávání archetypů v jeho díle. Výzkumná část je doplněna kvantitativním výzkumem prováděným pomocí dotazníkové metody zpracované popisnou statistikou, ve kterém jsou komparativně srovnávány výsledky žáků mladšího a staršího školního věku a celý výzkum je doplněn komentovanými odpověďmi z dotazníků pro dospělost se zaměřením na fantasy komunitu.

Klíčová slova

LARP, Archetyp, Fantasy, J. R. R. Tolkien, Pán Prstenů, Hobit, Silmarillion

Abstract

The purpose of this paper is to introduce the phenomena of fantasy literature of J. R. R. Tolkien in connection with definitions of archetypes according to C. G. Jung. Then usage of fantasy genre as a motivating factor for another free time activities and influence of perception fantasy genre by readers depending on their age.

First part of this paper is focused on personality of author J. R. R. Tolkien, his life and inspirational base, which influenced his work, theory of archetypes and collective unconscious and division archetypes into the groups. The end of the first part describes definitions and principles of LARP as inference for activities of fantasy community. In the second part, the crucial subject is the interpretation of chosen books by J. R. R. Tolkien and searching archetypes in his work. Research part is supplemented by quantitative research performed using a questionnaire evaluated by descriptive statistic, which contains a comparison of younger and older school age. The whole research is supplemented by commented answers from the questionnaire for adults with focus on fantasy community.

Key words

LARP, Archetypes, Fantasy, J. R. R. Tolkien, Lord of the Rings, Hobbit, Silmarillion

Obsah

Úvod.....	10
Zdůvodnění aktuálnosti tématu.....	10
Zdůvodnění výběru tématu.....	10
Cíle a metody zpracování diplomové práce.....	11
I TEORETICKÁ ČÁST.....	12
1. Životopis J. R. R. Tolkiena.....	12
2. Inspirativní základna J. R. R. Tolkiena.....	20
2.1 Edda.....	20
2.2 Kalevala.....	22
3. Archetypy kolektivního nevědomí.....	24
3.1 Charakterizace pojmu.....	24
3.2 Archetyp a mýtus.....	24
3.3 Druhy archetypů.....	25
3.3.1 Dvanáct základních druhů archetypů.....	26
4. Vybraná díla J. R. R. Tolkiena.....	30
4.1 Silmarillion.....	30
4.2 Hobit.....	32
4.3 Pán Prstenů.....	33
5. Vznik a vývoj charakterů v knize Pán Prstenů a Hobit.....	37
5.1 Hobiti.....	37
5.2 Frodo Pytlík.....	37
5.3 Sam Křepelka.....	38
5.4 Gandalf.....	38
5.5 Tom Bombadil.....	38
5.6 Drak Šmak.....	39
5.7 Sauron.....	39
5.8 Aragorn.....	40
6. LARP a hry na hrdiny.....	41
6.1 Historie LARPU.....	43
6.2 Historie LARPU na území ČR.....	43
7. Závěr.....	45
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	47
1. Archetypy v trilogii Pán Prstenů.....	47
1.1 Gandalf.....	47
1.2 Sam Křepelka.....	48
1.3 Boromir.....	49
1.4 Pipin a Smíšek.....	49
1.5 Sauron.....	50
2. Analýza textů, interpretace díla.....	52
2.1 Silmarillion.....	52
2.2 Hobit.....	54
2.3 Pán Prstenů.....	56
3. Změna pohledu na fantasy literaturu a její vnímání v závislosti na věku.....	59
3.1 Metodologická východiska pedagogického výzkumu.....	59
3.1.1 Cíle výzkumu.....	60
3.1.2 Výzkumný soubor a výzkumná metoda.....	60

3.1.3 Realizace výzkumného šetření.....	61
3.2 Výsledky výzkumného šetření a jejich interpretace.....	61
3.2.1 Charakteristika zkoumaného vzorku.....	62
3.2.2 Statistické vyhodnocení získaných údajů.....	63
3.2.3 Komentované odpovědi dotazníku pro dospělost.....	71
3.2.4 Interpretace výsledků výzkumného šetření.....	80
3.3 Závěr praktické části.....	81
ZÁVĚR.....	83
Seznam pramenů a literatura.....	85
Seznam příloh.....	88
Přílohy.....	89

Úvod

Zdůvodnění aktuálnosti tématu

Fantasy literatura vznikla jako samostatný žánr již ve 30. letech dvacátého století, avšak i dnes se dostává do povědomí společnosti a to většinou pomocí filmových adaptací známých literárních děl starších i novějších autorů. V roce 2002 byla v České republice filmová premiéra prvního dílu trilogie Pán Prstenů: Společenstvo prstenu a další dva díly následovaly v ročním rozmezí po něm. Nejnovějším počinem, co se zfilmovaných děl J. R. R. Tolkiena týče, byla v prosinci roku 2012 první část Hobita (druhý a třetí díl by se v kinech měly objevit v roce 2013 a 2014). V kinech byly ke shlédnutí ale například i Lewisovy Letopisy Narnie, první díl v roce 2006 a do dnešní doby byly již natočeny tři ze sedmi dílů, přičemž čtvrtý díl by se měl objevit v kinech v roce 2014 a pátý rok po té. Mezi filmy žánru fantasy, které vznikly na základě knižní předlohy, musíme jmenovat také sérii filmů o Harry Potterovi od britské autorky J. K. K. Rowlingové, které přicházely do kin v letech 2002-2011.

Žánr fantasy však zažívá velký boom i v knižním odvětví a to překvapivě právě díky filmovému průmyslu. Díky filmovým adaptacím se fantasy, které po dlouhá léta nebylo definováno ani jako samostatný žánr, dostává do povědomí širší společnosti a získává si oblibu i mladých čtenářů. Fantasy se stává součástí života čím dál tím více mladých i dospívajících dětí, a protože velké procento těchto nových děl čerpá z odkazu J. R. R. Tolkiena nebo je jím nepřímo ovlivněno, budu se v diplomové práci věnovat tomuto kultovnímu dílu a jeho autorovi.

Zdůvodnění výběru tématu

Pojem fantasy již v dnešní době dávno nezahrnuje pouze fantasy literaturu, jedná se o komplexní pojem, do něhož spadá nejen literární složka, ale i specifický životní styl, volnočasové aktivity jako jsou dřevárny¹, bitvy² či LARPY³, deskové i jiné hry i již zmiňovaný film. Po celém světě se tvoří skupiny, ať už formální či neformální, jejichž

1 Dřevárna je simulovaná bitva, ve které účastníci využívají bezpečně obalené dřevěné repliky zbraní.

2 Bitva může být rekonstrukce historické bitvy či simulovaná a smyšlená potyčka, ve které se pomocí replik zbraní (dřevěných, kovových či zabezpečených) řeší nějaký konflikt.

3 LARP nebo live action role-playing (hry na hrdiny) je způsob hraní vybraných rolí ve smyšleném příběhu, na základě improvizace a interakce mezi hráči.

členové (mezi sebou nazývaní fantazáci) se sdružují za účelem sdílení některé či více ze jmenovaných aktivit. Jelikož jsem jedním ze zakladatelů a zároveň již deset let členem takového sdružení, výběr tématu fantasy byl pro mě osobní výzvou. Potýkáme se totiž s nedostatkem mladých lidí, kteří by projevovali o fantasy větší zájem, a i proto jsem se rozhodla zjistit, zda tento žánr není zaměřen spíše na starší populaci, kterou možnosti fantasy světů více oslovují.

V rámci mé aktivní účasti na mnoha LARPech a možnosti sledovat jednotlivé charaktery, které si lidé v rámci hry volí za své, mě zaujala myšlenka archetypálního pojetí fantasy hrdinů. Vzhledem k tomu, že Pán Prstenů J. R. R. Tolkiena je alfou a omegou pro téměř všechny příznivce fantasy, nabízí se vysledovat archetypy právě v tomto díle.

Cíle a metody zpracování diplomové práce

V diplomové práci si kladu za cíl především analyzovat texty J. R. R. Tolkiena a vyhledat výskyt archetypálních hrdinů v jeho díle, dále zmapovat autorovu inspirativní základnu, vysledovat analogii jeho postav se severskými mýty, kterými byla jeho tvorba velmi ovlivněna a ze kterých čerpal. V praktické části pak porovnávám pohled na fantasy literaturu dětí mladšího a staršího školního věku a mladistvých, se speciálním zaměřením na fantasy komunitu a její specifické aktivity, ve snaze vysledovat vliv archetypálního pojetí světa podle Junga na volbu herních charakterů.

Mezi metodami, které jsme si pro dosažení těchto cílů zvolila, je analýza textů a vyhledávání konkrétních archetypů v Tolkienově díle, doplněné dotazníkem.

I TEORETICKÁ ČÁST

1. Životopis J. R. R. Tolkiena

Otec J. R. R. Tolkiena, Arthur Reul, pocházel z rodiny, která se proslavila výrobou pián, avšak v době, kdy se Arthur zasnoubil s o třináct let mladší Mabel Suffieldovou, jejich firmu již vlastnil jiný majitel a rodina značně zchudla. To však mladou Mabel Suffieldovou neodradilo a i přes zákaz jejího otce se tajně s Arthurem zasnoubila. Oficiálně však byly zasnuby ohlášeny až o tři roky později, v den, kdy bylo Mabel 21. V tomto roce (1891) se Mabel vydává za Arthurem do Bloemfonteinu, hlavního města Oranžské republiky, kam byl přeložen jako úředník tamější Africké banky, aby ho zde pojala za manžela. I když Mabel nikdy k Bloemfonteinu nepřilnula, neměla příliš mnoho času žehrat na tamější podmínky, brzy jí totiž čekala jiná starost. Roku 1892 se Tolkienovým narodil první syn John Ronald Reul Tolkien.

Dva roky po něm následoval druhý syn, Hilary Arthur Reul Tolkien a oba chlapeci strávili své ranné mládí v Africe. Mladší z bratrů si však svého otce příliš neužil, roku 1896 umírá Arthur Reul Tolkien na revmatickou horečku a rodina se stěhuje zpět do Anglie, kde prozatím přebývá u Suffieldových.

Pro Johna Ronalda Reula je tato změna prostředí vlastně dobrá, Africký vzduch a teplé podnebí mu během dětství nikterak nesvědčilo, ve třech letech dokonce musel s matkou a bratrem opustit Bloemfontein a navštívit Kapské město, aby se vyhnul vedru a suchu, které Bloemfontein sužovalo.

Život u babičky a dědečka Suffieldových Johna velmi ovlivnil, jednou prý dokonce prohlásil „Ačkoliv jsem podle jména Tolkien, zálibami, nadáním a výchovou jsem Suffield“ (Carpenter 1993, s. 26). Avšak místo, které si Tolkien skutečně zamiloval a které ho inspirovalo v jeho pozdější tvorbě, byl anglický venkov za Birminghamem,



Ilustrace 1: Rodinná skupina v Bloemfonteinu, listopad 1892

kam se roku 1896 s matkou a bratrem přestěhovali. Zdejší krajina mu učarovala, společně s bratrem podnikali dlouhé procházky do okolí, pořádali pikniky na louce nebo se vydávali na dobrodružné výpravy za „bílým děblem“ do nedalekého mlýna. Do školy nedocházeli, matka je učila v domácím vyučování a již v takto ranném věku Johna okouzila latina. V tomto období také poznal knihy pohádek, především pak Červenou knihu pohádek od Andrewa Langa, ve které si oblíbil příběh o Sigurdovi a draku Fafnirovi, který ho inspiroval k sepsání vlastního příběhu o drakovi. Z tohoto prvního počínu si však odnesl jen jedinou vzpomínku, matčinu připomínku k jazykové stránce textu, která ho ponoukla k zájmu o jazykovědu.

Mabel, která sama vychovávala dva syny, hledala, tak jako většina Britů té doby, útěchu v náboženství. I přes velké rozpory a nevoli rodiny přestoupila roku 1900 od anglikánské církve k římskokatolické a stejně tak i její synové. Suffieldovi zuřili a otec vyjádřila striktní zákaz k tomuto kroku.

Roku 1899 se sedmiletý John neumístil v přijímacím řízení na Školu krále Edwarda, avšak tento neúspěch ho neodradil. Rok poté řízení opakovl, tentokrát již úspěšně. Škola však byla daleko od jejich domu, John musel prvních pár týdnů chodit dlouhé kilometry sám, proto se Mabel rozhodla přestěhovat do Moseley, odkud by byla vzdálenost do Školy krále Edwarda únosnější. V Moseley se však nezdrželi dlouho, dům měl být zbořen, a proto opět muselo proběhnout stěhování, tentokrát do vilky poblíž nádraží King's Heath. Zde si malý John díky nápisům na projíždějících vlacích poprvé všimnul velštiny, která v něm vzbuzovala zvláštní zájem svou tajemností a zněním.

Mabel však nebyla spokojená ani zde, hledala domov, který by byl blízko kostela, aby nemusela trávit neděle dlouhými procházkami přes město. Roku 1902 našla co hledala a Tolkienovi se opět stěhovali do domku u birminghamské Oratoře na předměstí Edgbastonu. Místo bylo ideální, u Oratoře stálo i Gymnázium svatého Filipa, do kterého mohli chlapci docházet. Gymnázium sice nedosahovalo kvality Školy krále Edwarda, avšak Mabel doufala, že i tak poskytne chlapcům



Ilustrace 2: Otec Francis Morgan

dostatečné vzdělání. Školné navíc bylo podstatně nižší a chlapci měli přístup ke katolické výchově. Tamější farní kněz Francis Xavier Morgan se brzy stal rodinným přítelem, který Mabel i chlapcům vypomáhal a brzy k němu chlapci i Mabel velmi přilnuli.

John na gymnáziu nebyl tak docela šťastný, brzy předčil své spolužáky a Mabel bylo jasné, že Gymnázium svatého Filipa je pro něj nedostačující. Proto se rozhodla Johna vzít zpět do domácího učení, do doby, než roku 1903 dostal nadační stipendium a vrátil se zpět na Školu krále Edwarda. Zde se mimo jiné učil i řečtinu či anglickou literaturu.

Roku 1904 byla Mabel hospitalizována s cukrovkou, a proto byli chlapci posláni k příbuzným. Když se Mabel částečně zotavila, navrhl otec Francis, aby společně vyjeli na prázdniny do Rednalu, klidného prostředí poblíž Birmnghamu, kde by Mabel mohla lépe zvládnout rekonvalescenci. Otec Francis je často navštěvoval a jedině a pouze zde si dovolil kouřit svou dýmku, která snad položila základ pozdější Johnovy malé závislosti. Ani krásné prostředí venkova však nepomohlo a Mabel Tolkienová 14. listopadu roku 1904 umírá na diabetes. Otec Francis byl poslední vůlí ustanoven poručíkem obou chlapců a jako takový hledal příbuzné, ke kterým by chlapci mohli jít bydlet. Tato zdánlivě jednoduchá věc byla však o to komplikovanější, že většina rodiny nepřipadala v úvahu díky náboženským sporům a Hilary a John se nakonec nastěhovali k tetě Beatrice Suffieldové na Stirling Road.

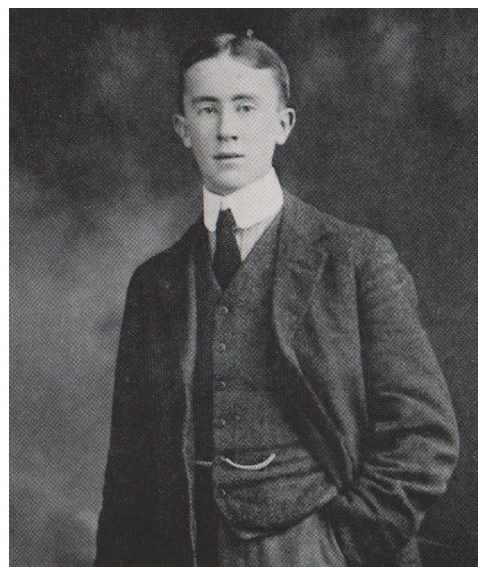
Během docházky na Školu krále Edwarda se John seznámil s Christopherem Wismanem, o rok mladším spolužákem, který se stal jeho nerozlučným přítelem. Kromě navazování přátelství, tak důležitých pro školní prostředí, se John věnoval studiu mnoha jazyků. Kromě němčiny a francouzštiny studoval také latinu, řečtinu a anglosasštinu, k těmto jazykům brzo přibýly základy staré norštiny, ve které si John konečně přečetl originál příběhu o Sigurdovi, který znal ze svého dětství. Mimo to si se svými sestřenicemi Mary a Marjori Incledonovými vymyslel vlastní tajný jazyk jako dětskou hru, kterou později pojmenovali „noblbovina“ ve smyslu „nový nesmysl“, který později Johna inspiroval k vytvoření nového jazyka, který by byl založen na jazyku již stávajícím, konkrétně mrtvé gótštiny.

Život u tety se chlapcům příliš nezamlouval, nerozuměli si s ní, a proto se znovu přestěhovali, tentokrát k paní Faulknerové. Ze všech přesunů a stěhování se tento ukázal

pro Johna stěžejním. Právě zde se totiž John seznámil s mladou nájemnicí Edith Brattovou, o tři roky starší nemanželskou dcerou, nyní sirotkem. Johnovi bylo v té době 16 a během léta 1909 se vzájemný vztah s devatenáctiletou Edith překlenul v lásku. Ačkoliv se svůj vztah snažili skrývat sebevíc, nakonec se o něm dozvěděl otec Francis a Johnovi jeho tajnou lásku zakázal. Zda to bylo ze zakázané lásky, rozptýlení skrze debatní kroužky či rugby, nebo zda se John jen málo připravil, to se již nedá říct, avšak neudělal zkoušky na Oxford, což ho velmi ranilo. I přes zákaz se opět sešel s Edith, což velmi rozlobilo otce Francise a zakázal Johnovi jakkoliv se stýkat či psát Edith do doby, než mu bude 21 a bude zodpovědný sám za sebe. Znamenalo to odříznout se od své lásky na celé tři roky a John se proto upnul na studium. S pár dalšími spolužáky založil Čajový klub, který později přejmenovali na Barrowskou společnost (podle Barrowova obchodu s čajem), používali pak zkratku Č. K. B. S. . Seznámil se také s Kalevalou a byl odhodlán si jí přečíst v originále. Po skončení školy se s partou mladých studentů vydal do Švýcarska, kde cestovali po horách a zažívali i nebezpečná dobrodružství, když se šplahli na vrcholky Alp.

John se znovu pokusil o přijetí na Oxford a tentokrát uspěl. Oxford se stal jeho pravým domovem, byl zde spokojený, užíval si studentského prostředí i přes nedostatek financí, zakládal různé kluby a věnoval se studiu velštiny a finštiny. Konečně si mohl přečíst Kalevalu v originále a její jazyk ho později inspiroval k vytvoření quenijštiny (Vznešená elfština).

Když John dosáhl věku 21 let, napsal Edith, ze které se přísným zákazem stala téměř mytologická láska. Odpověděla mu, že je již zasnoubená, ale naznačila, že pokud by John měl



Ilustrace 3: Ronald Tolkien, 1911

stále zájem, své zasnoubení zruší, což po jejich společném setkání také udělala. Jediný problém byl, že Edith byla anglikánka a John trval na tom, aby přestoupila na jeho víru, i kdyby to mělo vyvolat hněv její rodiny. Edith souhlasila, ale nevyhnula se sporům s rodinou a musela se přestěhovat do Warwicku.

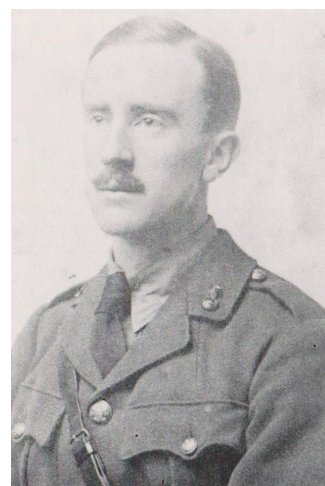
John zatím nastoupil svou akademickou dráhu, specializoval se na lingvistická

studia, jeho školitelem se stal Kenneth Sisam. V rámci speciálního předmětu studoval Eddu, která se také stala jedním ze zdrojů jeho pozdějšího díla. Roku 1914 počal Tolkien tvořit vlastní mytologii, složil báseň se záhlavím Cynewulfova Crista Eala Earnedel engla beorhtast! - Cesta Earendela, Večernice. Jeho práci však záhy přerušila válka. John chtěl zůstat na Oxfordu, a proto nástup odložil po ukončení studia a přihlásil se pouze na bojovou přípravu na univerzitě. Kvůli příteli se přihlásil k Lancashierským střelcům, avšak nakonec byl stejně přiřazen do jiného praporu.

Po setkání se svým starým klubem Č. K. B. S. se John rozhodl stát básníkem a začal psát básně. Vznikla tak díla Jak mužik z Měsíce přišel brzy velice⁴ nebo Nožky skřítků⁵, kterou složil pro Edith a snad byla inspirována také Petrem Panem, kterého jako divadelné vystoupení kdysi Tolkien viděl. Roku 1915 se vrátil k původním veršům o Earendelovi. Také se snažil vymýšlet lid pro svůj vymyšlený jazyk, s přesvědčením, že pokud jazykem nikdo nemluví, je zbytečný. Vznikaly tak zpěvy o duších – elfech, které se později vyskytly v Silmarillionu.

Roku 1915 získal John Ronald Reul Tolkien titul první třídy ve zkouškách z anglického jazyka a literatury, čímž ukončil studium a tudíž měl povinnost nastoupit jako poručík do 13. praporu Lancashirských střelců. Časem se stal signalizačním důstojníkem praporu. Díky válce i možným následkům se s Edith rozhodli, že se vezmou, a 22. března 1916 jsou John a Edith oddáni otcem Murphym.

John byl následně převelen do Étaples k 11. pluku. Mezi důstojníky se necítil příliš dobře, avšak našel si mnoho spřízněných duší v řadách sluhů, odkud také pochází inspirace pro postavu Sama Křepelky. Na frontu se Tolkien dostal v Amiensu, nejprve byl jeho prapor v záloze, ale pak se účastnil bojů v zákopech, kde poznal pravou tvář války se vší hrůzou a strachem. Postupně dostával dopisy o smrti svých přátel z Č. K. B. S., což ho hluboce poznamenalo. Byl převzen do nemocnice v Birminghamu se zákopovou horečkou a v době, kdy se již téměř uzdravil, začal pracovat na velkolepém eposu, mytologickém díle pro Anglii, ve které by vystavěl složitý komplex malých i velkých



Ilustrace 4: Ronald Tolkien, 1916

4 V originále The Man in the Moon Came Down Too Soon, vyšla v Dobrodružství Toma Bombadila

5 V originále Goblin Feet

příběhů navzájem propojených a souvisejících. Toto megalomanské dílo však nikdy nedokončil, nebylo v jeho lidských silách. Položil však základ Silmarillionu v Knize ztracených příběhů⁶ a roku 1917 sepsal první příběh – Pád Gondolinu, který chronologicky patřil na konec příběhu.

Když měl být odvelen zpět na frontu, znovu onemocněl, a proto byl jeho přesun odložen.

Roku 1917 se mu také narodil první syn, John Francis Reul, kterého si nyní mohl užívat stejně tak jako procházky s Edith po krajině Roosy, kde Edith tančila a zpívala a stala se tak předlohou pro báseň Beren a Lúthien Tinúviel, příběhu o lásce smrtelníka k překrásné nesmrtelné elfce.

Edith a děťátko neměly snadné žití, cestovaly všude za Johnem podle toho, kam ho armáda převelela. John věděl, že to není pro dítě ani pro Edith dobré, a proto se nechal převelet za účelem dostudování a společně se usídlili v Oxfordu, kde Tolkien pracoval na slovníku a vyučoval. Roku 1920 mu nabídli místo lektora v Leedsu, které Tolkien přijal, i když rodinu nechal v Oxfordu. Rok poté se rodina Tolkienových rozrostla o dalšího člena, narodil se jim druhý syn Michael Hilary Reul. Tolkien zatím spolupracoval s E. V. Gordonem na novém vydání středoanglické básně Sir Gawain a Zelený rytíř, při čemž se s Gordonem stali dobrými přáteli. Založili klub Vikingů, kde předčítali staré spisy a vlastní tvorbu včetně básní. V těch Tolkienových se dá vysledovat předchůdce Gluma, draka Šmaka a dalších. Jeho kariéra v Leedsu vzkvétala, roku 1924 se stal v pouhých 32 letech profesorem a koupil dům v Leedsu, aby mohla být rodina pohromadě. Roku 1924 se jim narodil třetí syn, Christopher Reule.

Tolkienovi čekali však ještě jedno stěhování, John dostal místo profesora anglosaštiny na Oxfordu a tak Tolkien koupil dům a celá rodina se opět vrátila do Oxfordu, kde zakotvila na 20 let.

V této době vzniklo známé přátelství Tolkiena s C. L. Lewisem, společně se scházeli v klubu Inkoust'at nebo také Tušitelů⁷, kde si navzájem předčítali díla, vznášeli



Ilustrace 5: Rodinná skupina na zahradě na Northmoor Road, 1936

⁶ V originále The Book of Lost Tales

⁷ The Inklings

kritiky a bavili se u dobrého pití a dýmky. Právě v rámci Inklingů Tolkien předčítal části příběhu o hobitovi, který původně vznikl jako vyprávění pro jeho syny. Roku 1929 rodinu rozšířila první dcera, kterou pojmenovali Priscilla Mary Anne Reul Tolkienová.

Tolkien mezitím pracoval na Hobitovi, příběh rostl a mezi Inklingy byl přijat velmi dobře. Proto se Tolkien rozhodl jej nabídnout vydavatelství. I přes počáteční problémy, spory o ilustrace a neustálé Tolkienovy korektury nakonec Hobit aneb cesta tam a zase zpátky⁸ roku 1937 vyšel⁹. Hobit byl přijat širokou veřejností velmi dobře a bylo jasné, že čtenáři se budou dožadovat pokračování příběhu. Tolkien se proto vrhl do zpracování Silmarillionu a zahájil práci na dalším díle, které pojmenoval Pán Prstenů. Práce na něm však nebyla vůbec snadná, Tolkien dlouho nevěděl, kam příběh bude směřovat a propojení se Silmarillionem se vyskytlo téměř náhodně. Tolkien byl navíc velký puntičkář a kapitoly, které měl již napsané, neustále přepisoval a měnil. Práci pozdrželo i stěhování do Headingtonu roku 1953. Když bylo dílo hotovo, Tolkien jej nabídl nakladateli Unwimu, avšak ten přijal pouze Pána Prstenů bez Silmarillionu a proto se Tolkien obrátil na Collinse. Avšak i zde se na první pohled jasné jednání zkomplikovalo, a Tolkien si uvědomil, že buď ustoupí ze svých požadavků, nebo Pán Prstenů nikdy nevyjde. Proto se s prosíkem vrátil zpět k Unwimu, který nadšeně dílo přijal. Po dalších debatách Tolkien s těžkým srdcem souhlasil s rozdělením Pána Prstenů do tří svazků. Roku 1954 vyšel první díl – Pán Prstenů: Společenstvo prstenu¹⁰, druhý díl – Pán Prstenů: Dvě věže¹¹ ještě v téže roce třetí díl – Pán Prstenů: Návrat krále¹² následoval rok poté. Práce na tomto díle trvala Tolkienovi 12 let.

Dílo bylo přijato rozporuplně, víceméně však byly kritiky dobré. Postupem času se čtenáři vymezili a kniha si našla řadu stoupenců. Dočkala se i rozhlasové dramatizace, ze které Tolkien nebyl příliš nadšený, avšak udělala knize dobrou reklamu a kniha se tak brzy dočkala mnoha dotisků.

Roku 1968 se Edith a John přestěhovali do malého domku v Bournemouthu, neuplynuly však ani tři roky a Edith umírá na zánět žlučníku. Tolkien, velmi otřesen smrtí své ženy, přijal nabídku univerzity a roku 1972 se stěhuje na Merton Street v Oxfordu. V oblíbeném prostředí dožil šťastná léta plná ocenění. Roku 1972 získal Řád

8 V originále *The Hobbit: or There and Back Again*

9 Česky vyšel až roku 1979

10 V originále *The Fellowship of the Ring: being the first part of The Lord of the Rings*

11 V originále *The Two Towers: being the second part of the Lord of the Rings*

12 V originále *The Return of the King: being the third part of the Lord of the Rings*

Britského impéria v Buckinghamském paláci, rok poté čestný doktorát z literatury v Oxfordu a také čestný doktorát v Edinburgu.

John Ronald Reule Tolkien umírá v roce 1973 ve věku 81 let. Nedožil se tak vydání Silmarillion¹³ v roce 1977, které zajistil jeho syn Christopher.

13 V originále The Silmarillion

2. Inspirativní základna J. R. R. Tolkiena

V Tolkienově životě můžeme najít hned několik literárních děl, která ho velmi hluboce zaujala a inspirovala. Jakožto lingvistu ho fascinoval především jazyk, avšak mnoho jazyků začal studovat právě proto, aby si některé knihy mohl přečíst v originále.

Příběhy, které ho podnítily k vlastní tvorbě, lze snad s trochou štěstí vysledovat, nic to však neubírá na Tolkienově originalitě a tvůrčích schopnostech, které daly vzniknout jeho legendárnímu odkazu. Mezi ty, k jejichž kořenům se Tolkien více méně otevřeně hlásí, můžeme jmenovat severský epos Eddu, staroaglický veršovaný epos Beowulf, finský národní epos Kalevalu, Červenou knihu pohádek od Andrewa Langa či rytířský román ze 14. století Sir Gawain a Zelený rytíř. V diplomové práci jsem se zaměřila na první dva eposy.

2.1 Edda

Jakožto jedna z prvních severských literárních památek je Edda považována za stěžejní dílo starého evropského písemnictví. Jedná se o značně rozsáhlý soubor veršů a písní z různých období, který mapuje severskou mytologii z dob rodové společnosti, někdy mezi polovinou dvanáctého a třináctého století. Obsahuje písně mytologické, hrdinské a verše gnómičké. Dílo jako jediné přežilo křesťanský přelom i přes to, že obsahuje pohanské písně, které se v žádné jiné středověké literatuře nedochovaly. Bylo to zapříčiněno migrací norských rodů, které než by se podvolily nadvládě krále, někdy kolem roku 870 raději opustily své domovy a přemístily se na Island, aby osídlovaly dosud pustou krajinu, kde si mohly ponechat své pohanské bohy. Když na Island přišlo křesťanství, nestalo se tak násilnou cestou, a proto ani kulturní tradice neutrpěly tolik, jako v jiných evropských zemích.

Dílo samo o sobě je jedinečné nejen svým obsahem, ale také formou, kterou jsou jednotlivé písně sepsány. Vyznačují se specifickým rýmem, verše mají volný rytmus a osobitý přízvuk na opakujících se slabikách, takzvanou aliteraci. Písně mají rozmanitou formu, hrdinské písně jsou převážně zaměřené na děj a preferují formu dialogického vyprávění, ponuré elegické písně se oproti tomu vyznačují spíše monologickou formou zaměřenou na prožitek a citovost. V mytologických básních pak můžeme najít velmi barvitý popis jednotlivých severských bohů, kterým jsou přiřknuty

ryze lidské vlastnosti, oproti tomu gnómičké verše se zaměřují spíše na mravní ponaučení pro prostý islandský lid.

Pojmenování Edda je použito pro dvě díla islandské literatury. Prvním je skáldská poetika sepsaná Snorrim, druhá je sbírkou mytologických a hrdinských písní Saemunda Moudrého. K tomuto mylnému pojmenování Saemundovy sbírky došlo nesprávným výkladem díla, ze kterého Snorri vycházel, a záměnou sbírek, ze kterých čerpal. Jako důkaz toho, že Saemund nemůže být autorem Eddy lze uvést to, že jednotlivé písně prokazatelně pochází z různých období, a to v rozpětí od 8. století až po konec 12., proto je nemožné, aby Saemund byl byt jen sběratelem těchto písní, jelikož zemřel již roku 1133.

Spory se stále vedou i o datování vzniku jednotlivých básní a písní. Původní znění bylo postupem času kontaminováno mnohými změnami, výpustkami, rozšiřováním či slučováním původně nesourodých celků. Proto například Vědmína píseň je jedněmi zařazena před rok 800, druhými až do století 11. Původ básní se taktéž těžko dohledává, je však jisté, že básně, které datujeme před 10. století, nemohou být původem z tehdy ještě neosídleného Islandu, a proto je nejpravděpodobnější, že pocházejí z Norska. Avšak básně jejichž vznik datujeme do pozdějšího období nemusí být nutně islandské, písně mohou mít stejně tak norský původ jako islandský. V písni o Rígrovi lze dokonce vysledovat i blízkost keltského prostředí. Původ jednotlivých básní se určuje těžko, nicméně je možné se řídit pomocí jednotlivostí a detailů, které v každé písni lze vyhledat. Jako nejčastější vodítko je využíváno porovnávání krajiny, fauny a flóry popisované v písni, či srovnávání poměrů, které píseň představuje. Takto lze například Grónskou píseň označit původem skutečně za grónskou, nejen díky názvu, ale díky popisu skromných poměrů knížectví, které nejlépe odpovídá grónským poměrům.

Ke správnému pochopení eddických písní a jejich různorodosti je však třeba především určení časové, nikoliv místní. Datace jednotlivých básní není jednoduchá, jako kritéria pro určení století, ve kterém píseň vznikala, se kromě jazykových jevů využívá metrum a celková stavba písně, společně s historickými a kulturními prvky v písni obsaženými. Také se lze v některých případech řídit celkovým stylem písně a motivů, které se v ní vyskytují.

V návaznosti na Tolkienovo dílo je nejzajímavější Vědmína píseň, květnatě

popisující vizi vzniku a konce světa. Konkrétně na první pohled odlišný seznam jmen skřítků, který byl údajně do písničky vložen později, byl převzat z mnémických veršů. V tomto seznamu lze vyhledat hned několik jmen, které Tolkien bez jakýkoliv úprav či změn převzal do svého díla a použil je pro své trpaslíky v Hobitovi. Konkrétně jde o jména Durin, Dvalin, Bifur, Böfur, Bömbur, Nóri, Fíli, Kíli, ale také jméno Gandalf, kterým pojmenoval starého čaroděje Středozemě. Původně se čaroděj jmenoval Bladorthin, Gandalf byl hlavní trpaslík, avšak Tolkien jméno změnil, protože jeho islandský význam „kouzelník-elf“, tedy „čaroděj“ se lépe hodil k dané postavě.

2.2 Kalevala

Tento rozsáhlý karelofinský epos obsahuje padesát „kapitol“, takzvaných run, číslovaných od první po padesátou. Jednotlivé runy popisují komplexní mytologii od stvoření světa až po narození Ježíše Krista, se zaměřením na dějovou linku sledující vztahy kalevalských bohatýrů a Pohjolanů, obyvatelů nepřátelské temné říše. Tato dějová linka je obohacena jednotlivými nenávaznými písničkami a to jak smutečními, tak svatebními, pořekadly a různými příslovími a ponaučeními. Nalezneme zde i zpěvy, které popisují všední předměty jakými je například pivo, železo či oheň. V runě první se dozvídáme, jak Paní Vod počala dítě s vlnami, pomohla kachně uhnízdit se na širém moři, ze skořepin jejích vajec pak vznikla země, nebe, ze žlutku pak Slunce a z bílku Luna, ze skořepin vznikly hvězdy a oblaka. Na tento svět po letech přivedla mocného a moudrého Väinämöiena, věštce a runopěvce. Celý tento příběh vypráví neznámý zpěvák, který příběh uvádí.

Původně byly zpěvy předávány ústně z generace na generaci, což samozřejmě vedlo ke zkreslování, obohacování či pozměňování původních veršů v závislosti na pěvcově fantazii. I přes to však v jádru zůstávaly natolik jednotné, že je možné je vysledovat a rekonstruovat. Díky původnímu ústnímu podání je velmi těžké vysledovat přesnou dataci vzniku zpěvů. I přes to má Kalevala velkou vědeckou hodnotu. Slouží jako doklad doby, kdy finský lid žil ještě pohanské životy, jako obraz tehdejších mezilidských vztahů, dávných pohanských bohů i půvabné finské krajiny s velmi podrobně vykreslenými přírodními scenériemi.

V podobě, jak ji známe dnes, byla Kalevala vydána až v 19. století, konkrétně

v roce 1849, kdy Finsko prožívalo období romantismu a národního obrození. Kalevalu do její dnešní podoby sestavil Elias Lönnrot (1802-1884), významný finský doktor a jazykovědec. Obohatil tak sesbírané zpěvy i o vlastní tvorbu, jeho dílem jsou především úseky sjednocující jednotlivé zpěvy. Jako národní díla vydaná během právě probíhajícího finského národního obrození byla i Kalevala zásadní pro rozvoj pozdější finské literatury a měla vliv i na jeho průběh.

Originální forma Kalevaly je zvolená tak, aby respektovala původní výrazové prostředky finských eposů, verše jsou osmislabičné, přízvuk je většinou na první slabice, druhá slabika je nepřízvučná (tzv. trochej), někdy je toto schéma obohaceno daktylem. Tento postup však v českém překladu Josefa Holečka nenajdeme, zde je využit verš čtyřstopý.

3. Archetypy kolektivního nevědomí

Pojem *archetyp* a *kolektivní nevědomí* definoval ve svém díle C. G. Jung. Definoval pojem nevědomí nejen jako stav vytěsněných vzpomínek a zážitků, ale rozšířil pojem o sféru kolektivní. Vycházel při tom z Freuda, jehož náhled na nevědomí byl ryze osobní povahy a omezoval se pouze na jedince a jeho vytěsněné vzpomínky.

3.1 Charakterizace pojmu

Nevědomí jakožto filozofický pojem, existuje již mnoho let, avšak náhled na význam této idey se v průběhu času značně proměňoval. Z prvotního názoru, že nevědomí je omezeno pouze na izolované jedince a jejich stav vytěsněných a zapomenutých zážitků, který zastával i Sigmund Freud, se díky dílu C. G. Junga rozšířil i o pojem *kolektivní nevědomí*.

Jung dělí nevědomí do dvou rovin. První, povrchová vrstva, je nazývána *osobní nevědomí*. Tato rovina však není tou stěžejní, podle Junga „*spočívá na hlubší vrstvě, která už nepochází z individuální zkušenosti a z toho, co bylo získáno osobně, nýbrž je vrozená. Touto hlubší vrstvou je takzvané kolektivní nevědomí*“ (Jung 1997, s.98). V této hlubší rovině již člověk nevychází ze svých individuálních zkušeností a poznatků sesbíraných během jeho života, ale ovlivňují ho všeobecné pravdy, které jsou osvobozeny od osobních obsahů, a tudíž platí ve všech případech stejně. V podstatě přesahuje osobnost jako takovou, a proto je pro všechny lidi stejná. I takové však je možné popsat pouze skrze *uvědomitelé obsahy*. V případě osobního nevědomí tyto obsahy nazýváme *citově zabarvené komplexy*, pokud mluvíme o nevědomí kolektivním, jedná se o takzvané *archetypy*.

3.2 Archetyp a mýtus

Archetypy jsou tedy v podstatě prastaré prvotní obecné obrazy, které existují již od pradávna a jejich platnost je v čase neměnná. Jedním z jejich nepřímých, uzavřených projevů je mýtus a pohádka. V případě mýtu a pohádky můžeme mluvit o specifické formě daného a bezprostředního archetypu.

3.3 Druhy archetypů

Archetyp jako pojem vztahující se k mýtu a pohádce není těžké vymezit, mnohem těžší však je psychologický náhled na tuto problematiku. Pokud se rozhodneme na archetyp nahlížet jako na obraz duše, musíme počítat s komplikacemi pramenících z lidské potřeby mytologizovat děje kolem nás, především pak přírodní procesy od východu slunce po roční období. Lidská touha pochopit tyto procesy vede až k zobrazování boha a hrdinů do zmíněných přírodních dění, i když prapůvod těchto mytologií je pouze v duši člověka. Právě v duši člověka totiž leží všechny prapůvodní obrazy, na jejichž základě vznikaly mýty. Velmi často se však setkáváme s nahrazováním kolektivního nevědomí jinými prostředky. Jedním z nich je například víra, která využívá stanovená a široce formulovaná dogmata jako náhražku psychologické problematiky kolektivního nevědomí. Víra, využívající symboly a obrazy, se k problematice lidské duše stavěla tak, že tyto aspekty převáděla mimo lidský svět do kosmického nadpřirozena, kam duše člověka nedosáhla. Tyto symboly a archetypické obrazy byly přijímány, aniž by se kdokoliv zamýšlel nad jejich významem či pravdivostí. Možná i proto v moderní době, kde je kladen důraz na rozum, tyto obrazy nemohly obstát ve vědecké společnosti. Vývojem protestantismu docházelo k narušování integrity a neochvějnosti církevních a náboženských obrazů, čímž byla jednou pro vždy otřesena síla církve jako takové. Rozbitím dosavadních obrazů však protestanství docílilo pouze toho, že před moderním člověkem se otevírá prázdnota po těchto symbolech. Je na každém z nás, aby se rozhodl, jak s tím ve svém životě naloží.

„Voda je nejběžnější symbol pro nevědomí. Jezero v údolí je nevědomí, které leží jaksi pod vědomím, a proto se také často označuje jako „podvědomí“, nezřídka s nepříjemnou příchutí méněcenného vědomí“ (Jung 1997, s. 116). I v psychologii je symbol vody chápán jako „duch, který se stal nevědomý“ (Jung 1997, s. 116). Nevědomí můžeme chápat jako ono nehmotné cosi, co proniká z duševního okolí člověka přímo do jeho těla, a aniž by se jakkoliv vztahovalo ke smyslům či jiným hmatatelným organům, umožňuje člověku vnímání nejintimnějších hlubin svého já, ovlivňuje jeho duševní rovnováhu a vyzařuje tuto činnost z hlubin ven. „Nevědomí obecně platí za jakousi do sebe uzavřenou intimitu, což bible označuje například jako „srdce“ a mimo jiné chápe jako místo původu všech špatných myšlenek“ (Jung 1997, s.117). Tento názor však pramení pouze z pohledu na samotné nevědomí skrze vědomí,

které nikdy nedokáže svou podstatou nevědomí zachytit či pochopit. „*Kolektivní nevědomí je cokoli, jen ne do sebe uzavřený, osobní systém, je to celosvětová a světu otevřená objektivita*“ (Jung 1997, s. 120).

3.3.1 Dvanáct základních druhů archetypů

C. G. Jung ve svých dílech charakterizoval dvanáct základních druhů archetypů. Jsou jimi Nevinnost (Innocent), Sirotek/ Obyčejný chlapec/ Obyčejná dívka (Everyman), Hrdina (Hero), Pečovatel (Caregiver), Badatel (Explorer), Rebel (Outlaw), Milenec (Lover), Stvořitel (Creator), Šašek (Jester), Mudrc (Sage), Kouzelník (Magician) a Vládce (Ruler). Tyto běžné archetypy začlenil do čtyř skupin, podle základních lidských motivací – svoboda (freedom), ego (já), pořádek (order) a sociální potřeby (social). Archetypy se ale dají uskupit i podle jiných kritérií, například podle typu. Takové skupiny jsou pak definovány tři.



Ilustrace 6: Dvanáct základních archetypů

Typ Ego

1. Nevinnost

Nevinnost je archetyp, jehož hlavní hnací touhou je dosáhnout klidu a být šťastný. Největším strachem Nevinnosti je pak situace, kdy by byla potrestána za něco, co udělala špatně, a proto se snaží dělat vše tak, jak se má. Představitelé tohoto archetypu

bývají utopisti s hlavou v oblacích, často romanticky založení a téměř svatí. Skálopevně věří v to, že vše dobře dopadne.

2. Sirotek/obyčejný chlapec či dívka

Obyčejný chlapec či dívka je postava, která ze všeho nejvíce touží někam patřit, být si rovna s ostatními a nikdy nebýt vyčleněna z davu či opuštěna. Někdy se tak může stát, že skrze snahu zapadnou ztrácí sama sebe. Sirotek smýšlí realisticky, bývá znám jako dobrák a pravý přítel.

3. Hrdina

Hrdina je klasickým příkladem válečníka, dobyvatele či zachránce, který se snaží prokázat svou hodnotu skrze velké činy. Snaží se být silný a výkonný, pokud možno stát se mistrem ve svém oboru a nebýt zranitelný a slabý. Může se stát, že působí arogantně a neústupně, stále vyhledává další bitvy.

4. Pečovatel

Archetyp Pečovatele je pomocník, který pomáhá druhým a seberealizuje se skrze zachraňování a pomoc ostatním. Je soucitný a velkorysý, někdy až přehnaně mučednický. Bojí se sobectví a nevděku svých blízkých.

Typ Duše

1. Badatel

Badatelova hnací touha je touha po vědění, objevování a poznávání světa kolem sebe a skrze něj i svého nitra. Největší utrpení je pro něj být uvězněn bez možnosti rozvíjet své myšlenky a pokusy. Rád cestuje a hledá vše nové, je samostatný a nespoutaný ve svém bádání. Bývá často vyděděncem a tulákem, který raději nikam nepatří, než by se zastavil na jednom bodu.

2. Rebel

Rebel jde proti proudu, nerespektuje pravidla a dělá si, co se mu zachce. Jeho motivací bývá touha po pomstě nebo potřeba změnit zaběhnutý řád, který podle něho nefunguje tak jak má. Jedná se o revolucionáře, zbojníky a radikalisty, kteří často končí na straně zla, protože jsou zaslepeni touhou po pomstě.

3. Milenec

Archetyp milence je klasickým příkladem romantika, který je oddán své lásce. Je hnán touhou po intimitě a sdílené lásce, nejvíce se obává toho, že zůstane sám a nechtěný. Často se snaží potěšit ostatní bez ohledu na své vlastní zájmy.

4. Stvořitel

Stvořitel, nebo také vynálezce či inovátor se snaží přijít s novými nápady a vizemi, které by byly schopné změnit svět. Snaží se rozvíjet své schopnosti a dovednosti a dovést všechny své vynálezy k dokonalosti. Snaží se být originální a přicházet s nevšedními postupy, být kreativní.

Typ Já

1. Šašek

Založení tohoto archetypu vychází z přesvědčení, že život je jen jeden a je potřeba si ho pořádně užívat. U toho je ještě schopný bavit své okolí a nikdy se nenudit. Je to postava hravá, veselá a lehkovážná, která nebere nic moc vážně a spoléhá na to, že s humorem jde všechno lépe. Může být jmenován také jako Blázen či Komediant.

2. Mudrc

Mudrc je vlastně hledač pravdy, jeho cílem je poznání světa skrze svou vlastní inteligenci. Mohou to být vědci či učenci, kteří se snaží, aby na ně nikdo nevyzrál. Moudrost je pro ně to nejdůležitější, takže se může stát, že se pozastavují nad zbytečnými detaily.

3. Kouzelník

Kouzelník není žádný iluzionista, snaží se vytvořit vizi, podle které by pak byl schopný žít, realizuje své sny, i když se někdy obává vedlejší následků. Má talent pro nacházení kompromisů, ale může se lehce stát manipulátorem. Jeho hlavní hnací touhou je porozumět základním zákonům vesmíru.

4. Vládce

Hlavní motivací Vládce je potřeba ovládat druhé. Moc je pro něj to jediné důležité, skrze dosaženou moc chce vybudovat fungující systém, ať už rodiny nebo komunity, které by pak panoval. Chaos nebo představa, že se najde někdo mocnější, než je on sám,

ho děsí, a proto uplatňuje svou veškerou sílu, aby jeho moc nezeslábla. Je to autoritativní archetyp, pro kterého je problém se podřídít ostatním.

4. Vybraná díla J. R. R. Tolkiena

Pro svou práci jsem si vzhledem k tématu fantasy vybrala tři nejznámější díla úzce související s touto problematikou a to Silmarillion, Hobita a trilogii Pán Prstenů. Silmarillion, jakožto popis světa od jeho vzniku, zakotvení následujících příběhů z Hobita i Pána Prstenů, nezapadá přímo do konceptu hrdinského fantasy, ale pro výklad Tolkienova světa je nezbytný.

4.1 Silmarillion

Silmarillion vznikl po dlouhá léta, Tolkien ho průběžně měnil a doplňoval, stavěl svět okolo příběhů, které vznikaly v Pánovi Prstenů. Silmarillion je nejbližší komplexní mytologii, která byla v prvním Tolkienově plánu, ale přes to se ani vzdáleně neblíží obsáhlosti, kterou Tolkien původně zamýšlel. Tolkien bohužel zemřel dřív, než mohl různé útržky, příběhy a vyprávění ucelit do jednoho zveřejnitelného díla, této práci se ujal jeho syn Christopher po Tolkienově smrti. Zkompletoval a částečně doplnil otcovo dílo a uvedl ho v roce 1977 na trh.

Kniha obsahuje pět kapitol, první tři – Quenta Silmarillion (Historie Silmarilů), Ainulindalë (Hudba Ainur), Valaquenta (Zpráva o Valar) úzce souvisí se Silmarilly a jejich historií, další dvě Akallabêth (Pád Númenoru) a vyprávění O Prstenech moci stojí samostatně a k prvním třem příběhům se vztahují jen okrajově. V českém překladu Stanislavy Pošustové z roku 1992 jsou zařazeny i tabulky rodokmenů, poznámka o výslovnosti, jmenný rejstřík a dodatek o prvcích v quentijských a sindarských jménech společně s mapou, kterými knihu opatřil Christopher Tolkien.

Stručný děj Silmarillionu

Ainulindalë je první kapitolou Silmarillionu, ve které Tolkien popisuje zrození světa z Prázdna pomocí hudby Valar – bohů, kteří všichni podléhají Ilúvatarovi, nejvyššímu z nich. Je zde popisována harmonie jejich hudby, skrze kterou pak Ilúvatar vytvoří svět Eä, později nazvanou Ardou, a vyzve bohy, aby na něm dleli a upravili si ho k obrazu svému. Jen Melcor, jeden z bohů, který v sobě nosí zášť, ničí společné dílo ostatních a chce si přivlastnit svět pro sebe. I přes Melcorovo snažení pokazit společné dílo však Arda společným úsilím všech zbylých Valar nakonec vznikne.

Druhá kapitola, Valaquenta, nevypráví žádný nosný příběh, obsahuje ale výčet a popis jednotlivých Valar, Maiar – nižších duchů nápomocných Valar a jejich nepřátelů, přísluhovačů Melcora, mezi kterými je zmíněn i Sauron, nejkrutější z Melcorových spojenců. Zde Valaquenta končí.

Quenta Silmarillion, čili historie silmarilů, je nejrozsáhlejší kapitolou knihy. Obsahuje čtrnáct podkapitol. Popisuje panování Valar na Ardě, první střet s Melcorem, který se rozhodl s pomocí Maiar a duchů zničit ještě ne zcela dotvořené dílo zbylých Valar, zaútočil na jejich sídlo a rozbil dvě obrovské lampy, které ozařovaly Ardu. Po té se skryl do své podzemní skrýše a unikl tak hněvu bohů. Kapitola dále vypráví o stvoření Illúvatarových dětí, trpaslíků, elfů a lidí, ale i balrogů a skřetů, které vytvářel Melcor mučením polapených elfů. Následuje válka o Silmarilly – klenoty, které stvořil elf Fëanor a v nichž bylo uvězněno světlo Valinorských stromů. Melcor se svou armádou balrogů, skřetů a za pomoci draka podruhé zaútočil, tentokrát však proti němu ve válečném střetu stáli lidé a elfové. Mimo jiné je do tohoto úseku knihy začleněno například i vyprávění o Berenovi a Lúthien, smrtelníkovi a elfce, kterou si on musí vysloužit tím, že přinese ukradené Silmarily z železné Morgothovy koruny. Upadl však v zajetí, Lúthien jej však nakonec s pomocí Huana osvobodila ze spárů Saurona. Společně se pak vydávali naplnit sudbu a utkat se se zlem u bran Angbandu. Společně přelstili Morgotha, ukradli mu korunu i se Silmarilly a za pomoci obřích ptáků se dostali z temné Morgothovy říše. Jejich lásce bylo požehnáno, avšak v následující bitvě byl Beren smrtelně raněn a umírá. Lúthienin duch prchá do tmy a Valar jí je nabídnou věčný život v jejich síních nebo smrtelný život s Berenem ve Středozemi. Lúthien si vybrala smrtelný život a tak jako jediná z Eldalië nakonec umírá.

Tento příběh byl Tolkienovi velice blízký, jeho původ lze vysledovat v jeho vzpomínkách na Edith, která mu na procházkách v lesích tančila. Na hrobech manželů Tolkienových jsou kromě občanských jmen vytesána i jména Beren a Lúthien, což svědčí o významnosti tohoto příběhu pro samotného Tolkiena.

Další částí knihy je Akallabêth, Pád Númenoru. Pojednává o lidech, kteří se ve válce nepřidali na stranu Melcora a po sléze za to byli Valar odměněni vlastní ostrovní zemí. Tito lidé dostali dar dlouhověkosti, avšak v průběhu let se stali pyšnými a v době, kdy znovu povstal Sauron a jmenoval sám sebe Pánem lidí, přepluli moře a vyzvali

Saurona, aby jim slíbil věrnost. Ten tak skutečně učinil a odplul s Númenorijským králem zpět do jejich země, kde se stal zlým našeptávačem a odvracel Númenorejce od jejich původního učení. Vedl tak Númenorejce přes zákaz Valar na západ, do zapovězeného Amanu. Tím však rozhněval Ilúvatar, který stvořil obrovskou propast, která pohltila všechny Númenorejské lodě i s jejich ostrovní zemí. Sauron, který neměl smrtelné tělo, se po zkáze Númenoru uchýlil do Mordoru, kde na sebe vzal novou podobu.

Poslední kapitolou knihy je příběh O Prstenech moci a třetím věku. Vypráví o osudu Saurona, na jehož lstivý popud lid Eregionu vykoval Prsteny moci. Elfové netušili, že Prsteny kovou pod dohledem Saurona, který byl v té době v přestrojení, ani to, že Sauron tajně vyrobil Jeden prsten, který vládl všem ostatním a skrze který mohl kontrolovat všechny zbylé prsteny i jejich majitele. Elfové však jeho lest prohlédli a on ve zlobě proti nim vytáhl do války. Elfové zachránili a ukryli tři z Prstenů moci, zbylé shromáždil Sauron a rozdal je jiným rasám, které podle něj lépe podlehnou jeho moci (sedm trpaslíkům, devět lidem). Prsteny však stravovaly své majitele a nakonec je vždy dovedly do záhuby. Tak vzniklo devět Prstenových příznaků a temné časy nadvlády Saurona, která skončila až pádem Númenoru. Dále pak příběh pokračuje líčením života přeživších Númenorejců, vznikem Minas Tirith a bitvou Elendila a Gil-galada se Sauronem na pláních Mordoru, kde byl Sauron konečně poražen a byl mu Isildurem odňat Prsten. Dále pak příběh popisuje vznik a vládu jednotlivých zemí, Gil-galadův pád i ztracení Prstenu v řece, vysvětluje příchod Maiar – Gandalfa a Sarumana a popisuje, jak se Prsten dostal ke Glumovi. Kniha tak končí s Třetím věkem, po němž následuje Čtvrtý věk – věk lidí.

4.2 Hobit

Hobit, který vznikl jako první ze zmíněných tří děl J. R. R. Tolkiena byl psán poměrně dlouhou dobu. Tolkien ho mnohokrát upravoval a pozměňoval, dokud nevyšel jako příběh, který známe dnes.

Stručný děj Hobita

Příběh začíná v malebném Kraji, domově národa hobitů, malých lidiček, kteří se od nás, velkých lidí, liší nejen svým vzrůstem, ale také tím, že chodí bosí, protože jim na

chodidlech roste hustá srst, která jejich nohy chrání. Národ hobitů je známý svou pohostinností, dobrosrdečností, lásce k jídlu i k návštěvám, ale také jistou mírou lenosti a nechuti ke všemu, co ohroží jejich klid a zaběhnuté tradice. Proto je nadmíru nečekané, že právě zde začíná příběh plný dobrodružství. Do Dna Pytle, hobití nory, přichází čaroděj Gandalf, aby Bilba Pytlíka naverboval do družiny dobrodruhů. I přes Bilbovo odmítnutí Gandalf jeho noru označí tajným znamením, na základě čehož se druhý den k nic netušícímu hobitovi sejde třináct trpaslíků. Obeznámí ho se svým plánem vloupat se do Osamělé hory, kde sídlí drak Šmak a ukrást mu zlato, které kdysi, než si drak Šmak zabral horu pro sebe, patřilo trpaslíkům. Vydávají se na dlouhou cestu, na které se setkají se zlobry, elfy, skřety, pavouky, vrčky, ale také s Glumem, stvořením díky němuž se v příběhu poprvé objeví Prsten. V Glumově jeskyni ho nalezne právě Bilbo. Po dlouhé cestě dorazí celá výprava k Osamělé hoře. S pomocí prstenu se Bilbo dostane až ke Šmakovi a uloupí mu jeden zlatý pohár, což však draka rozzuří a pošve proti jezernímu městu, které leží blízko hory. Drak Šmak se rozletí město podpálit, ale umírá rukou lučištníka Barda. Trpaslíci zatím obsadí horu a přemýšlí, jak naložit s pokladem, avšak lidé z jezerního města společně s lesními elfy přitáhnou k hoře a chtějí svůj díl pokladu za zabití draka. Thorin, hlavní trpaslík, je však již zaslepen vizí bohatství, že toto odmítá a schyluje se k velké bitvě mezi elfy, lidmi a trpaslíky, kterým táhne na pomoc Thorinův bratr s armádou. Bilbo se snaží situaci zachránit a tajně se spolčí s lidmi a elfy a daruje jim svou čtrnáctinu pokladu, když se usmíří, což však ještě víc rozzuří trpaslíky. Spor však ustupuje stranou ve chvíli, kdy se k Osamělé hoře přiručí vojska skřetů a vrků a lidé, elfové a trpaslíci se proti nim spojí v Bitvě pěti armád. Na pomoc proti skřetům přilétají i Orli, vznešený národ obřích a prastarých ptáků z hor. V bitvě umírají dva trpaslíci z Thorinovi společnosti i Thorin sám a Bilbo se s částí pokladu a Gandalfem vydává zpět domů. Už to ale nikdy není stejný hobit, jako ten, který se před rokem vydal na své první dobrodružství.

4.3 Pán Prstenů

Příběh Pána, jak ho Tolkien ve svých poznámkách jmenoval, byl původně celistvým dějem, který však dosahoval neúnosné délky pro tehdejší čtenáře a Tolkien byl nucen pod tlakem vydavatele rozdělit ho na tři díly – Pán Prstenů: Společenstvo prstenu (The Fellowship of the Ring: being the first part of The Lord of the Rings), Pán Prstenů: Dvě

věže (The Two Towers: being the second part of the Lord of the Rings) a Pán Prstenů - Návrat krále (The Return of the King: being the third part of the Lord of the Rings). Vznikl na popud čtenářů, kteří se dožadovali pokračování Hobita, avšak práce na novém příběhu ze Středozemě si nakonec vyžádala plných 12 let práce, upravování a korekcí. Společnost jej přijala rozporuplně, Pán Prstenů již není téměř vůbec pohádkově laděný a zabředá do mnohem vážnějších témat, což ho profiluje spíše pro starší čtenáře. Brzy si však i Pán našel základnu fanoušků, která se rok od roku rozrůstala.

Stručný děj Pána Prstenů

Příběh Pána Prstenů volně navazuje na Hobita a rozvíjí příběh Jednoho prstenu. Hobit Bilbo se rozhodne po letech odejít do penze, uspořádá velkou oslavu na které přednese proslov a pomocí Prstenu zmizí hobitům před očima, což vyvolá velké zmatky. Bilbo mezitím sbalí své věci a je odhodlán vydat se dožít do Roklinky k elfům, které tolik miluje. Gandalf, který tou dobou už tuší, že Bilbův Prsten může skrývat větší nebezpečí, než je kdo schopen pochopit, ho donutí, aby zlatý prstýnek ponechal v Kraji a odkázal ho synovci Frodovi. Už tehdy se však projeví zhoubná moc prstenu a neobejde se to bez komplikací. Gandalf si ověří, že Prsten je skutečně mocná zbraň, po které pátrá Nekromant¹⁴ Sauron a rozhodne, že je nutné Prsten dostat do bezpečí. Proto se Frodo, jeho nejbližší přítel Sam a dva jejich přátelé hobiti Smíšek a Pipin vydávají na cestu do Roklinky, kde chce Gandalf hledat pomoc a radu. Vyrazí právě včas, do Kraje tou dobu přijíždí Černí jezdcí, služebníci temného pána Saurona a hledají Prsten. Cesta do Roklinky je o to složitější, že je družina pronásledována Černými jezdcí, kterým jen tak tak uniká. Aby setřáslí své pronásledovatele, rozhodnou se hobiti pro cestu Starým hvozdem, kde jsou zajati Dědkem Vrbákem a osvobozeni Tomem Bombadilem, mytickou prastarou bytostí žijící ve svazku s vílou Zlatěnkou. Tom Bombadil je později osvobodí i ze spárů Mohylového ducha a hobiti pokračují ve své cestě. V Hůrce se setkávají s Chodcem Aragornem, který jim pomůže přežít útok Černých Jezdců a vydává se s nimi do Roklinky. Při táboření na Větrově je Frodo raněn dýkou Černého Jezdce a pomalu umírá. Družina proto spěchá do Roklinky a cestou mívá zkaměnělé zlobry, které Tolkien zmiňuje v Hobitovi. V Roklince Froda vyléčí a také zde zasedne rada složená ze zástupců elfů, trpaslíků i lidí, která rozhoduje, co s Prstenem udělat. Po dlouhých hádkách je rozhodnuto, že Prsten musí být zničen a to lze provést pouze tak,

¹⁴ Zlý čaroděj zabývající se temnou magií

že bude vhozen do nitra Hory osudu v srdci Sauronovi říše. Zde se zrodí Společenstvo Prstenu, družina, která doprovází Froda na jeho pouti (Boromir za říši lidí, Legolas za národ elfů, Gimli za trpaslíky, Aragorn jako průvodce a hobiti Pipin, Smíšek a Sam). Toto společenstvo putuje přes Mórii¹⁵, kde v boji s Barlogem umírá Gandalf, do Lórienu¹⁶ až k Raurorským vodopádům, kde je společenstvo násilně rozděleno, Boromir je zabit skřety a Pipin a Smíšek jsou zajati. Frodo a Sam se sami vydávají k Hoře Osudu a zbytek společenstva vyráží po stopách skřetů a hobitů. Tímto končí první díl Pána Prstenů, Společenstvo Prstenu.

Dvě věže popisují oddělené příběhy Sama s Frodem, hobitů a Společenstva. Kapitoly se střídají a jejich děj běží víceméně paralelně. Frodo a Sam se setkávají s Glumem, který je po té, co mu pohrozí smrtí, převede přes smrtící močály až k branám Mordoru¹⁷, kde je však zradí a předhodí Odulu¹⁸. Frodo je otráven jejím jedem a Sam v domněnání, že jeho pán je mrtev, se vydává sám zničit Prsten. Pipin a Smíšek se dostávají ze zajetí skřetů, setkávají se s Gandalfem, který povstane z mrtvých a s pomocí entů¹⁹ svedou bitvu o Železný pás, sídlo čaroděje Sarumana, který se přidal na stranu zla. Cesty nerozlučných přátel se rozdělí, když Gandalf odjede s Pipinem do Gondoru a Smíšek zůstává na dvoře Denethora, kde mu slouží jako panoš. Společenstvo stopuje hobity až do říše Rohanu, kde naverbuje armádu lidí proti skřetům, se kterými se utkají v bitvě o Helmův Žleb. Setkávají se s Gandalfem a zjišťují, že Pipin i Smíšek přežili.

V Návratu krále se ukáže, že Frodo není mrtvý a společně se Samem pronikají až do nitra Sauronovy říše. Aragorn se poté, co svede vítěznou bitvu o Minas Tirith díky armádě prokletých duchů, kteří jsou vázani slibem králi Gondoru a vydává se v čele armády před brány Mordoru, aby odlákal Sauronovu pozornost od Froda a Prstenu. Předem prohraná bitva je však zvrácena ve chvíli, kdy je zničen Prsten a s ním i veškerá moc Sauronova. Frodo se v poslední chvíli rozhodne Prsten ponechat, protože jeho mysl již je zastíněna jeho mocí, ale v tom přichází na scénu Glum, posedlý Prstenem ještě víc, než Frodo, ukousne Frodovi prst i s prstenem a zřítí se do hlubin sopky. Tím je zlo poraženo a všichni se vrací zpět do svých domovů. Hobiti se musí ještě vypořádat se

15 Kdysi trpasličí říše nyní dobytá a obývaná skřety

16 Lesní říše vznešených elfů a Valar

17 Sauronova říše zla

18 Obří pavouk hlídající jeskyně

19 Pastýři stromů, oživlé myslící stromy

Sarumanem, který po vyplnění Železného pasu společně s Červivcem přesídlí do Kraje, který okupuje a mění v industriální továrenský komplex. Krásná krajina Kraje je zničená a na její obnově se nejvíce zasadí Sam, který využije dar od královny Galadriel – kouzelná semínka a vše je dovedeno ke šťastnému konci.

5. Vznik a vývoj charakterů v knize Pán Prstenů a Hobit

Pán Prstenů je obsáhlé dílo, v jehož ději se vyskytuje mnoho více či méně důležitých postav. Vybrala jsem proto jen některé, jejichž původ lze vysledovat a jejichž charakterové rysy souvisí nebo se dají vztáhnout na problematiku archetypů. Z Hobita jsme se rozhodla zařadit jen jednu postavu, která se vymyká všem, které se dají nalézt v trilogii Pán Prstenů, a to draka Šmaka, jakožto zástupce prastaré rasy. Některé postavy se vyskytují jak v Hobitovi, tak v Pánovi Prstenů a propojují tak děj obou příběhů společně s ukotvením děje do Středozemě. Takovou postavou je například Gandalf, který vystupuje ve všech třech dílech Pána Prstenů a zároveň i v Hobitovi.

5.1 Hobiti

Hobity jako národ popisuje Tolkien hned v úvodní kapitole Hobita, seznamuje čtenáře s jejich povahovými rysy i vnějším vzhledem, objasňuje jejich styl života i něco málo z jejich historie. V trilogii se pak vyskytují čtyři hlavní hobiti – Frodo Pytlík (Frodo Baggins), Samvěd Křepelka (Samwise Gamgee), Peregrin Bral (Peregrin Took) a Smělmír Brandorád (Meriadoc Brandybuck). Tolkien o hobitech v jednom z rozhovorů s reportérem řekl: „*Hobiti jsou prostě angličtí venkované, zmenšení, protože se v tom zrcadlí obvykle malý dosah jejich obraznosti – ne však malý dosah jejich odvahy nebo latentní síly*“ (Carpenter 1993, s. 158). Sám o sobě rád tvrdil, že je velkým dílem také hobit, třeba ne vizáží, ale oblibami a smýšlením. Rád nosil malované vesty, pokuřoval z dýmky, měl rád zemědělskou krajinu, zahrádky i stromy, holdoval dobrému a jednoduchému jídlu. V jeho díle je jasně patrný i jeho vřelý vztah k venkovu a jeho strach z průmyslové revoluce a industrializace. Frodo Pytlík, jakožto synovec Bilba Pytlíka a nositel těžkého břímě Prstenu je ústřední postavou Pána Prstenů. V kontrastu se svou velikostí je tento národ schopný velký činů, které vyžadují mnoho odvahy a sebezapření, kterého by leckterý člověk či elf nebyl schopný. Proto jsou hobiti často neprávem podceňováni.

5.2 Frodo Pytlík

Frodo měl být původně Bilbův syn, který dostal jméno po rodince plyšových koal – Bingové. V prvním plánu se tedy hlavní postava Pána Prstenů jmenovala Bingo Bulva-

Pytlík. Časem z něj Tolkien udělal Bilbova synovce a ne syna a počal popisovat dobrodružství, která zažívá se svými bratřenci Odem a Frodem. Až v kapitole, kdy se hobiti dostanou do Hůrky, změnil Tolkien Bingu na Froda, který se více hodil k vážné povaze příběhu.

5.3 Sam Křepelka

O postavě Sama Křepelky, věrného a oddaného přítele Froda, díky němuž se Frodo dostane až k Hoře Osudu, Tolkien řekl: „*Můj „Sam Křepelka“ je vlastně obrazem anglického vojáka, řadových vojáků a vojenských sluhů, které jsem poznal ve válce z roku 1914 a o nichž jsem si uvědomoval, že mě nesmírně převyšují*“ (Carpenter 1993, s. 78).

5.4 Gandalf

Postava čaroděje se původně měla jmenovat Bladorthin a Gandalf měl být hlavní trpaslík výpravy z Hobita (nyní Thorin Pavéza). Jméno Gandalf však Tolkien nakonec přiřknul čaroději, protože jeho islandský význam „kouzelník-elf“, tedy „čaroděj“ se k postavě lépe hodil. Možný pravzor Gandalfa lze vyvozovat z postavy ducha hor (Der Berggeist) z pohlednice s reprodukcí obrazu J. Madlenera, kterou si Tolkien přivezl ze svého výletu do Švýcarska o letních prázdninách v roce 1911. Je na ní stařec s bílým vousem a kloboukem s širokou krempou, který sedí pod borovicí na úpatí hor a rozmlouvá s bílým kolouchem. Právě k této pohlednici si Tolkien po letech uschovávání připsal „Pravzor Gandalfa“.

5.5 Tom Bombadil

Tom Bombadil je svérázná postava, která vznikla původně z vyprávění příběhů na dobrou noc. Pohádka o Tomu Bombadilovi se odehrávala ve fiktivních dobách vlády krále Bonhediga a byla v rodině Tolkienů velmi oblíbená. „*Tom Bombadil se jmenoval jeden z nejstarších obyvatel říše; byl to však zdravý a statný chlapík. V botách měřil čtyři stopy na výšku a tři stopy na šířku. Nosil vysoký klobouk s modrým pírkem, kabátek měl modrý a boty žluté*“ (Carpenter, 1993, s. 146). Předobrazem Toma Bombadila byla holandská hračka, panáček, který patřil malému Michaelovi a který byl předmětem sporu mezi ním a Johnem. Podle Michaelova panáčka později Tolkien

sepsal Dobrodružství Toma Bombadila²⁰. Příběh o tom, jak ho uzavře Dědek Vrbák do svých kořenů společně s mohylovým duchem chtěl Tolkien rozvést, když byl požádán o pokračování Hobita s tím, že Tom Bombadil představuje ducha mizejícího oxfordského venkova, tato myšlenka však vydavatele nezaujala a tak si příběh našel cestu do Pána Prstenů. Tom Bombadil není člověk, jde o prastarou entitu,

5.6 Drak Šmak

Draci jsou v Tolkienově světě považováni za zlá stvoření, která tíhnou k temné moci, hromadí poklady a zlato, na kterém pak spí. Ač jsou zlí a prohnání, nejsou hloupí a je velmi těžké je zabít či přemoci, protože mají velmi dobrý čich, zrak i sluch. Spící drak nikdy nespí, jen tak vypadá a klame případné zloděje. Svůj poklad si chrání více než svůj život a má přehled o každém drahokamu či kamínku. V Hobitovi vystupuje v roli hlavního nepřítele, který může za zkázu trpasličího města. Původně se měl drak jmenovat Pryftan, Tolkien ale jeho jméno změnil. Jméno Šmak (v originále Smaug) pochází z germánského „smugan“, což lze významově přeložit jako „protáhnout se otvorem“. V původním Tolkienově plánu měl být drak Šmak probodnut Bilbem, Tolkien však tento návrh zavrhnul z důvodu, že takové chování neladilo s povahou hobitů. Zároveň takováto smrt Tolkienovi nepřipadala jako hodná draka a tak nakonec zvolil Šmakovi jiný osud. Draka nakonec zastřelí lučištník Bard, který přesně trefí jediné Šmakovo slabé místo mezi brněním z drahokamů a zlatáků a skolí tak draka jako pravý hrdina. Inspirací pro draka Šmaka Tolkien jistě čerpal z jeho oblíbené legendy o Sigurdovi a draku Fafnirovi, kterou si přečetl v Červené knize. Povídku o drakovi napsal již jako malý a její děj upadl v zapomnění, ale Tolkienova fascinace draky přetrvala a projevila se právě v Hobitovi.

5.7 Sauron

Sauron, jakožto hlavní spojenec a přísluhovač Morgotha, je entitou čistého zla, které se zrodilo již na úsvitu dějin. Tolkien ho popisuje v Silmarillionu i v Pánovi Prstenů jako Nekromanta, černokněžníka či Temného pána Mordoru. Velkou roli sehrává v příběhu Berena a Lúthien a v Pádu Númenorejců. Nikdy však není zcela poražen a vždy se jen skryje do ústraní, kde vyčkává na svou další příležitost.

20 V originále The Adventures of Tom Bombadil, vyšla v časopise Oxford Magazine roku 1934

5.8 Aragorn

Postava hraničáře, který je ve skutečnosti dúnadan, potomek Númenorejců, kteří opustili svou zemi ještě před tím, než se jejich národ vydal do války, původně měla zcela jiný základ. Měl to být hobit, ošlehaný větrem a znalý cest, který se jmenoval Klusák. Tolkienovi však později přišlo, že je v příběhu až moc hobitů a změnil hraničářův původ zcela zásadním způsobem.

6. LARP a hry na hrdiny

LARP je zkratka z anglického originálu „live action role-playing games“, překládané nejčastěji jako Hry na hrdiny. I přes absenci přesné definice můžeme o LARPu říci, že je to: „*Druh společenské zábavy, při které skupina hráčů prostřednictvím vzájemné interakce tvoří příběh v imaginárním světě*“ (Vaněk 2010, s. 22). Jedná se o improvizaci hru, ve které každý



Ilustrace 7: Fantasy LARP

zúčastněný hraje předem vybraný charakter a interaguje s ostatními hráči na úrovni postava-postava. Nejedná se o divadelní hru s konkrétním scénářem, pouze o interagování jednotlivých postav v předpřipraveném prostředí a jejich reakce na předpřipravené situace. Koordinaci hry a případná pravidla zajišťuje organizátor nebo tým organizátorů, kteří mají na starost nejen přípravu samotné hry, ale i její hladký průběh a řešení případných kolizí. Ve většině případů hru pouze sledují a nezasahují do ní, samotný děj a průběh akce závisí na jednotlivých hráčích a jejich prožívání. Nejčastěji je děj LARPů zasazen do fantasy světa, ať už „tolkienovského“ či do světa podle filmů a knih (Avatar, Narnie, Úžasná Zeměplocha a mnohých dalších), čím dál častěji se ale můžete setkat i s LARPy z prostředí naprosto civilního či běžného, jejichž cílem není jen zažít si fantasy svět plný magie a rytířů, ale například si zkusit, jaké to je žít v totalitě (např. Projekt Systém).

S divadlem má LARP společného asi tolik, jako dramatická výchova. Využívá prvky divadla, jakými jsou například vstup do role, kostýmy, kulisy, improvizace, fiktivní prostředí a situace, ale v žádném případě se neomezuje pouze na hraní podle scénáře, postavy nemají předem určeno, co mají říkat ani jak se chovat. LARP nemá



Ilustrace 8: Postapokalyptický LARP

konkrétní všeobecná pravidla, existují však snahy o zpřehlednění alespoň základních bodů, které by měl LARP obsahovat. Na manifestu M6 z roku 2006, konajícím se v Brně v rámci Moorconu, byla vytyčena základní závazná pravidla, která by měl splňovat každý LARP s tímto logem.

1. Každý účastník má vlastní roli
2. Hráč neztvárňuje sám sebe
3. Cíle postavy jsou oddělené od cílů hráče
4. Kostým neznamena roli
5. Organizátor do hry v jejím průběhu nezasahuje přímo
6. Všichni zúčastnění nesou zodpovědnost za hru

Každý organizátor si však svá pravidla může vytyčit sám a je jen na hráčích, zda na ně přistoupí. V žádném případě však nesmí být porušena základní lidská práva ani zákony ČR. Hráč by měl mít možnost kdykoliv vystoupit ze hry. V odborných kruzích se stále vedou debaty, co ještě LARP je a co už není, jasné hranice však nejsou stanoveny. LARP se na našem území dělí do několika podskupin, jsou jimi bitva, družinovka, svět s pevnými pravidly, svět s volnými pravidly a komorní LARP. Na našem území se také často používá termín „dřevárna“, vycházející z původní „železářny“ tedy bitvy se železnými zbraněmi. Termín „dřevárna“ se proto používá ve většině případů pro LARPové bitvy, kde se bojuje dřevěnými zbraněmi, které jsou měkčené různými materiály, jakými jsou například molitan, evamatka, mirelom či jiné pěnové materiály. V některých případech se pojem „dřevárna“ používá jako synonymum pro LARP, avšak LARP jako takový je pojem mnohem širší.



Ilustrace 9: Bitva pěti armád

6.1 Historie LARPU

Kde přesně LARP vznikl je těžké vysledovat. Původní myšlenka se připisuje hráčům DnD²¹, nadšencům do fantasy literatury či jinak zaangažovaným skupinám, které si chtěly vyzkoušet hraní svých charakterů na živo ve fyzickém světě. Místopisně se vznik LARPU zasazuje hned do několika kontinentů, a to jak do Evropy, tak do Severní Ameriky a Austrálie. První skupina zabývající se LARPem vznikla v USA roku 1977 pod jménem Dagorhir Outdoor Improvisational a zaměřovala se na fantasy bitvy. V Anglii a Evropě je za počátek éry LARPů považován vznik skupiny Treasure Trap roku 1982. V dnešní době jsou proslulé především skandinávské LARPy, které jsou známé svým psychologickým zaměřením a velkou propracovaností zázemí a kulis. LARP se nyní často používá i jako pracovní stmelovací aktivita ve velkých firmách.

6.2 Historie LARPU na území ČR

V České republice se LARP objevil až po roce 1990, kdy se na trhu objevila hra Dračí doupě od společnosti Altar inspirovaná fantasy světy J. R. R. Tolkiena. Od té doby se hra vyvíjí mnoha různými směry a do všech věkových kategorií. Velký boom zažil LARP po uvedení filmu Pán Prstenů do kin. V dnešní době existuje mnoho asociací, společností a organizací, které zastřešují jednotlivé LARPY a hry. Mezi nejznámější patří například AFS²², Court of Moravia, Tempus Ludi a mnohé další. Za fantasy organizaci se v podstatě považuje jakýkoliv spolek či sdružení více lidí, zabývajících organizováním LARPů, bitev či conů pro veřejnost. Na Mladoboleslavsku například pod vedením Jakuba Vaňka vznikla orgnaizace Academia Draconica, ke které se v průběhu let hlásí čím dál tím více fantazáků, a i přes to, že její členové jsou nyní roztroušeni po celé ČR, organizace funguje a je stále chápána jako mladoboleslavské sdružení.

Na internetu lze vyhledat hned několik kalendářů, které informují o konání jednotlivých akcí, které se v hlavní LARPové sezóně (od března do října) uskutečňují každý týden, ve zbytku roku pak minimálně každý měsíc a to včetně zimního období.

V průběhu let se také vzhledem k velké věkové heterogenitě zvyšují nároky na bezpečnost akcí. Zbraně, kterými se bojuje, jsou pečlivě kontrolovány před akcí a často

21 Dungeons and Dragons, společenská hra

22 Asociace Fantasy

i v jejím průběhu, i tak však záleží z velké části na poctivosti hráčů a jejich zdravém úsudku. Vzhledem k tomu, že se zbraně často bojem poškozují, je na hráči, aby je před každým střetem pečlivě zkontroloval. Také kostýmová povinnost a všeobecná úroveň kostýmů je rok od roku více sledována. Organizátoři akcí si často kladou podmínky, za jakých je hráč připuštěn do hry, a proto je celková vizuální stránka akcí propracovanější, než tomu bývalo. Pro nováčky jsou navíc k dispozici inspiromaty a návody na tvorbu jak kostýmů, tak bezpečných zbraní, často vytvářené přímo organizátory akcí.

7. Závěr

Mluvíme-li o fantasy žánru, ať už v kontextu literatury, filmu či LARPu, osobnost J. R. R. Tolkiena nemůže být opomenuta. Tolkienem vytvořený svět Středozemě se stal výchozím bodem pro drtivou většinu dalších počinů stejného žánru, a v mnoha dalších případech stál jako inspirace pro vytváření dalších imaginárních světů. V komunitě larpařů stojí na vrcholu pomyslné inspirativní základny a je k němu vztahován mnohý LARP. Jeho život je nejen poutavou ukázkou prožívání počátku dvacátého století v Anglii se všemi úskalími i krásami, které to přinášelo, ale také osvětluje i mnohé skryté pohnutky a motivace, které daly vzniknout jedinečnému dílu, které je dnes vysoce uznáváno, a jehož tvorba trvala přes 12 let.

Při bližším pohledu na mytologická díla, která Tolkiena zaujala a jejichž studiu se věnoval, je patrný jejich vliv na Tolkienovo dílo. Když pomineme konkrétní případy, jako jsou například doslovně použitá jména z Eddy, můžeme vysledovat i vlastní začátek zápalu pro tvorbu komplexní mytologie světa od jeho počátku, popis jeho vzniku, vytvoření pentagonu božstva i zrození prvních ras. I přes velkou inspiraci a počáteční ideu vnuknutou skrze tato starověká díla je však při srovnání s Eddou či Kalevalou jasně patrná vlastní originální tvorba, prvky, kterými Tolkien nesmazatelně přispěl do fondu fantasy žánru. Z prvotního plánu obohatit britskou literaturu o její vlastní, i když smyšlený mytologický svět, komplex neuvěřitelně rozsáhlý a do podrobností propracovaný, vystavěný jak z velkých eposů, tak z menší příběhů, které by stály na těch větších a společně fungovaly jako celek, Tolkien ke svému zármutku musel ustoupit, protože takto troufalý plán by si vyžádal více než jeden lidský život, omezil se tedy pouze na dílo menší, avšak se stejným zápallem pro detail, jemu tak vlastním.

Jednotlivé postavy, které se vyskytují v jeho díle jsou natolik poutavé, že vybrat jen několik z nich je velice nesnadný úkol. Pokud se však zaměříme na takové charaktery, které v sobě téměř čistě krystalizují základní archetypy, výběr se zúží. Tolkienovy literární postavy totiž většinou kopírují lidské charaktery, které jsou převážně kombinací několika archetypů a nelze o nich říct, zda jsou čistě to nebo ono.

Pokud tedy mluvíme o takto kultovním díle, které si získalo velkou základnu

fanoušků, kteří podle Pána Prstenů či Hobita pořádají nejen LARP, musíme se zamyslet nad stavbou charakterů vyskytujících se v tak uznávaném příběhu. Jelikož víme, že LARP vznikl jako takový z her na hrdiny, které probíhaly buď na papíře či v myslích hráčů, musíme se ptát, co je nutilo vyzkoušet si „být“ onou imaginární postavou, prožívat skrze své smysly její emoce a zážitky. Jaká vnitřní touha pudí člověka k tomuto jednání? Jde o jakousi podvědomou touhu a volání po řádu světa tak, jak ho vnímá naše nevědomí a jak ho popisuje Jung? Mezi hráči ať už Dračího Doupěte, Dungeons and Dragons či jiných her na hrdiny často uslyšíte názor, že k těmto aktivitám inklinují právě proto, že „utíkají před všední realitou“, či že si chtějí „zažít jiné světy“. Na jakém základě však volí své herní charakter, se kterými se mohou ztotožnit, ale ve kterých si mohou také zkusit být jiní, než v realitě? Není náhodou, že čtenáře oslovují archetypy, které jsou na rovině nevědomí prapodstatou chápání světa. Vzhledem k mému směřování fantasy žánru k uplatnění v hrách na hrdiny a LARPech, se musím zamýšlet nad tím, zda toto archetypální pojetí podle Junga ovlivňuje jejich výběr a zda se v příbězích o hrdinech dají vysledovat konkrétní archetypy, které hráče LARPu inspirují k vytvoření takového charakteru.

II PRAKTICKÁ ČÁST

1. Archetypy v trilogii Pán Prstenů

Pokud pohlédneme na charaktery v díle Pán Prstenů, jistě u mnohých z nich lze vypožorovat určitou analogii s archetypy, které ve svém díle definoval C. G. Jung. Nejedná se jen o vnější popis dané osoby, ale o její postoje, reakce, původ a začlenění do příběhu, ve kterém sehraává svou roli. U vybraných charakterů jsem se pokusila analogii popsat a analyzovat za účelem proniknutí do vnímání postav a s ohledem na zdůraznění důležitosti takto požímaných literárních postav.

1.1 Gandalf

Čaroděj Gandalf Šedý, původem Maiar, tedy duch podléhající přímo bohům Valar, byl na Středozem seslán bohy, aby sloužil a pomáhal Ilúvatarovým dětem. Je obdařen nesmrtelností, jediný způsob, jak může zemřít, je násilná smrt. Bere na sebe podobu starce s bílým vousem, kloboukem a holí, zahalený v hábitu a obdařen nadpřirozenými magickými schopnostmi. Jeho úloha v příběhu je stěžejní, působí jak v pozici vůdce, tak rádce, svou moc využívá střídme a pro obyčejného pozorovatele nepůsobí nikterak mocně. Jeho hlavní síla tkví v moudrosti, vědomostech a zkušenostech, které využívá pro konání dobra. Jako každá mocná postava je vystaven pokušení touze po temné a mnohem silnější moci, avšak oproti Sarumanovi jí nepodléhá a zůstává věrný světlé straně. Motiv, kdy Gandalf zemře v Morii po boji s Barlogem a stráví neurčitelný čas v prázdnotě, než znovu povstane silnější a mocnější než kdy dřív, evokuje u čtenářů náboženský podtext, připomíná vzkříšení. Motiv očisty skrze smrt je ale tématem mnohem širším a vztahovat ho na křesťanství by bylo závadější. I Gandalf, postava již vyzrálá, s jasnými postoji a názory na svět, tak svým způsobem prochází iniciační cestou a po domnělé smrti, sebeobětování se pro zbytek družiny, která má tak možnost uprchnout a vyhnout se jisté smrti, se znovu objevuje v příběhu jako tajemný Gandalf Bílý. Tímto také stoupá v hierarchickém žebříčku čarodějů a nahrazuje tak temnou silou zaslepeného Sarumana Bílého v Bílé radě. S tímto znovuzrozením přichází i nová větší moc, kterou Gandalf plně využije v nadcházejícím boji s Temným pánem Sauronem.

Archetyp Kouzelník, definovaný mottem „díky mně se věci dějí“ na postavu

Gandalfa sedí nejlépe. To Gandalf se snaží udržet Středozemi v obyvatelné podobě a zastavit Sauronovy snahy o její zotročení. To, že se díky svým snahám stává často manipulátorem, je jen vedlejší důsledek. V Tolkienově pojetí magie ve Středozemi, která není tak transparentní a okázalá, bychom na Gandalfa mohli vztáhnout i archetyp Mudrce, který se snaží najít pravdu a využívá svůj intelekt pro plnění svých cílů. Dalo by se tak říct, že postava Gandalfa je kombinací těchto dvou archetypů.

1.2 Sam Křepelka

Postava hobita Sama se na první pohled nezdá příliš zajímavá. Sam není hrdina v pravém slova smyslu, nebojuje ve slavných bitvách jako Pipin a Smíšek, neleží na něm osud Prstenu a celé Středozemě jako na Frodovi, nezabíjí nepřátele jako Gimli a Boromir ani nedisponuje nadpřirozenou mocí jako Gandalf. Dalo by se říct, že je v příběhu „do počtu“, avšak nic by nebylo dále od pravdy. Sam Křepelka je stěžejní postavou, bez které by se Frodo nedostal ani do poloviny své cesty, jeho bezbřehá oddanost svému příteli a odhodlání být mu po boku v jakékoliv situaci je hnacím motorem celého putování do Mordoru. Zprvu nenápadný a podceňovaný hobit sehraje hlavní úlohu a ve chvíli, kdy se zdá, že je Frodo mrtev a vše je ztraceno, přebírá automaticky břemeno Frodova poslání na sebe, aniž by na okamžik zvážil svou vlastní záchranu a pohodlí. Tolkien touto postavou vzdával hold všem řadovým vojákům a vojenským sluhům, bez kterých by i ti nejlepší generálové nedokázali své velké činy. Sam si svou oddaností nevyslouží ani přílišný obdiv, ani hmotné statky a celkově se zdá být jeho úloha nedocenená. Jeho motivací však není ani tak uznání či jmění, jde mu pouze o bezpečí jeho pána. Nejhorší pro něj není strádání, hlad ani riziko smrti, ale okamžik, kdy na něho Glum poštvě Froda a ten zaslepen mocí Prstenu Sama odvrhne. I přes tuto nespravedlnost však Sam neztrácí svou oddanost a nakonec stejně s Frodem cestu dokončí.

Sam Křepelka je jasným příkladem archetypu Pečovatele. To, že nehledí na své vlastní pohodlí a stará se především o to, aby byl jeho nejlepší přítel v bezpečí, pramení z jeho archetypálního založení a touhy starat se o druhé. V příběhu se tak uskuteční i jeho největší strach a to strach z nevděku, když ho Frodo pošle zpátky domů a rozhodne se pokračovat dále jen s Glumem. I přes to však zůstává věrný svému pánovi, a i když nemůže nést Prsten, nese alespoň Froda, když ten už nemůže.

1.3 Boromir

Boromir je kontroverzní postavou, na které Tolkien dokládá, jak je lidská rasa ve skutečnosti slabá a krátkozraká, avšak ne tak úplně zkažená. Boromir, jakožto syn posledního vládnoucího správce Gondoru, je pyšný a vědom si své důležitosti. Členem společenstva se stává, aby hájil zájmy své země a od začátku se netají tím, že je proti zničení Prstenu. Raději by ho využil ve svůj vlastní prospěch a zničil jím samotného Saurona. Ve své lidské pýše si není schopen uvědomit, že Prsten se ovládnout nedá, protože podléhá přímo Sauronovi, a přijde mu jako hrozné plýtvání zničit tak mocnou zbraň. Boromir je krátkozraký, ale logicky uvažující muž, který pouze postrádá za mnohá léta nasbíranou moudrost elfů a trpaslíků, jakožto člověk přistupuje k věci selským rozumem a nedomýšlí příliš následky svých činů. V okamžiku, kdy se mu naskytne příležitost Frodovi Prsten vzít a zmocnit se tak tohoto mocného artefaktu, který by mohl konat velké věci ve jménu Gondoru, využívá jí a Froda napadne. Frodo však pomocí Prstenu uprchne a Boromir si až pozdě uvědomí, jak pošetile se choval. Nestihne se však Frodovi omluvit, protože tábor napadnou skřeti a Boromir v bitvě s nimi hrdinsky umírá, když brání Pipina a Smíška. Naplní tak svůj osud a smrtí vykoupí své chtivé chování.

Archetyp Hrdiny se v postavě Boromira realizuje skrze jeho bojovnickou náтуру a přímé myšlení. Boromir je Hrdinou v pravém slova smyslu, nejen svou arogancí a vědomím si své vlastní výlučnosti, ale také touhou po seberealizaci skrze vykonání velkých činů a vítězství ve velkých bitvách. Je odvážný a silný, neprojevuje své slabosti a snaží se být nejlepší v tom, co dělá.

1.4 Pipin a Smíšek

Pipin a Smíšek jsou natolik nerozlučná dvojice, že je snad ani nelze zmínit samostatně. Vše co dělají dělají společně, dokud je osud od sebe neodloučí, aby se znovu našli. Tito hobité se k výpravě přichomýtnou vlastně náhodou, ze zvědavosti a díky touze po dobrodružství. Po celou dobu si tak nějak neuvědomují závažnost celé situace, nepřipouští si, že by někdo z nich mohl zemřít a celé putování berou jako dobrodružnou výpravu plnou zábavy a zajímavých situací. Odlehčují tak ponurou atmosféru, která by jinak ve Společenstvu panovala a dávají celé situaci svěží tón. Jejich bezstarostnost,

dobrá nálada a vtípky jsou pak to nejcennější, co mohou nabídnout, i když jsou nebojácní a vrhají se i do bojů, které jsou pro ně neadekvátní. V příběhu je jejich úloha důležitá především ve chvíli, kdy Sauronovi a Sarumanovi skřeti slídí po Frodovi a zamění ho s hobity Pipinem a Smíškem. Společenstvo, které se tak rozpadá, se rozhodne nesledovat Froda se Samem, kteří sami míří do Mordoru, ale najít a zachránit právě Pipina se Smíškem. Tito dva veselí hobiti se pak podílí i na zničení Železného pasu, který napadnou společně s enty. Pipin pak s Gandalfem odjíždí do Gondoru a Smíšek zůstává na dvoře krále Theodéna jako panoš. Oba hobiti si tak nakonec vyslouží rytířské ostruhy a jsou v Kraji velice vážení a uznávaní.

Pipin a Smíšek jsou ukázkovými zástupci archetypu Šaška. Jsou hraví a vtipní, nejvíce se bojí nudy a rádi baví ostatní všemožnými vtípky a kousky. Život neberou příliš vážně, řídí se heslem „žiješ jen jednou“ a užívají si tak každou situaci, kterou jim osud postaví do cesty. I přes všechny zlé věci a útrapy, které na své cestě potkávají, si zachovávají svůj optimismus a vtip, který jim tolik pomáhá přežít i ty nejtěžší životní situace.

1.5 Sauron

Sauronův původ je popsán v Silmarillionu, není to člověk, ale přísluhovač Morgotha neboli Melcora. Jde o pradávnou entitu, ducha, který na sebe dokáže brát všemožné podoby, od vlkodlaků přes upíry a všemožné jiné. Jeho jedinou touhou je touha po moci, touží po nadvládě nad Středozemí tak, jak o ni v Prvním věku usiloval Melcor. Nejprve zkusil tento cíl naplnit skrze Númenorejce, po jejich pádu se uchýlil do ústraní a osnoval další plány jak převzít moc. Za tímto účelem nechal vytvořit Prsteny moci a ve Třetím věku začal shromažďovat svá vojska skřetů do velké války. Celý příběh se vlastně točí kolem Sauronova hledání Prstenu, jde o závod s časem, zda Sauron vypátrá Froda a Prsten dříve, než ho on stihne zničit vhozením do Hory Osudu. Sauronova podoba není v příběhu příliš popsána, vzhledem k tomu, že se jedná o temnou mocnost, jejíž podoby se mění podle potřeb samotného Saurona. V knize ho zastupuje ohnivé oko bez víčka, které shlíží na Mordor z vysoké věže Barad-dûr.

Sauronova posedlost mocí a nadvládou nad Středozemí okázale reprezentuje vlastnosti archetypu Vládce. Autoritativní až despotický přístup ke všem zbylým živým

tvorům, které používá jen jako nástroje svého panování, se mísí s jeho strachem, že by se našel někdo mocnější, než je on sám. Oproti archetypu Vládce ale Sauron netouží vytvořit hodnoty či prosperující zemi, jde mu pouze o prosazení své vlastní vůle na úkor všech a všeho a vytěšňuje tak veškeré dobré motivy, které by jinak archetyp Vládce mohl mít. Sauron je tedy Vládce zbavený veškeré pozitivní motivace, jde o postavu, která jasně reprezentuje zlo a chaos, který je podle temné strany jediným správným uspořádáním světa. Žij a služ. Jelikož však takovéto mocnosti nikdy zcela nevyhrávají, neřeší se, jak moc by fungovalo jejich tolik vytoužené uspořádání světa a co přesně je tedy jejich cílem. Moc Saurona v knize reprezentuje Jeden, Prsten moci, bez kterého je ovládnutí celého světa Středozemě nemožné. Sauron však bez něj není bezmocný, naopak.

2. Analýza textů, interpretace díla

V této části bych ráda rozebrala již zmiňovaná díla J. R. R. Tolkiena, konkrétně pak Silmarillion, Hobita a trilogii Pán Prstenů.

2.1 Silmarillion

Silmarillion je dílo, ve kterém Tolkien nejvíce uskutečňuje svůj prvotní plán vytvořit celkovou mytologii, vystavěnou na malých i velkých příbězích, zastřešenou jako jeden monumentální celek. Z jeho původní myšlenky však nakonec sešlo, Tolkien seznal, že vytvořit tak rozsáhlé dílo není v moci jednoho člověka a omezil tak svou vizi na základní mytologické zasazení jeho příběhů Hobita a Pána Prstenů do země, která má svůj mytologický základ. Osud Silmarillionu nebyl jednoduchý, díky jeho komplikovanosti a neucelenosti byl opakovaně odmítán ve vydavatelstvích, světlo světa spatřil až po Tolkienově smrti, kdy se jeho zkompletování a editace ujal Tolkienův syn Christopher. Silmarillion tak není jednou velkou biblí, obsahující na sebe navazující a posloupně řazené příběhy, ale jedná se o soubor příběhů a popisů, které dávají Středozemi nádech opravdovosti. Hned z počátku knihy příběh popisuje počátky světa, ve kterém vládou Valar – bohové, kteří podléhají Illúvatarovi. Popis, jak skrze hudbu těchto Valar Illúvatar zhmotní svět Ardu, jak se veškeré tóny, melodie a hudební témata promítají v hmotném světě Ardy, je téměř mýtický. Je zde patrná inspirace Kalevalou či Eddou, ve kterých jsou světy stvořeny těmi nejpodivnějšími způsoby, jednotlivosti a technické detaily či fyzikální podložení se zde vůbec neřeší, jde pouze o jakési nadpozemské vnímání vzniku světa skrze pocity. Tolkien, stejně jako je tomu ve zmíněných eposech, neřeší, zda a jak je možné zhmotnit hudbu či jak z prázdna Ilúvatar vytvoří kontinent. Předkládá fakta tak, jak jsou vykládána i v jiných mytologických eposech, jako pravdy, o kterých se nepochybuje, a nad kterými se nebádá z fyzikálních či logických hledisek. I tak je však jeho vznik světa oproti jiným ještě více méně v logických normách. Také je zde patrný vliv náboženství a toho, že byl Tolkien věřící. Analogii s biblí a tématem Boha a ďábla můžeme vidět hned z kraje příběhu, kdy již při hudbě Valar se mezi bohy vyskytuje Melcor, později elfy nazývaný Morgoth. Tento bůh je plný zášti a závisti, která otravuje jeho mysl i jeho činy, veškerý svůj um a talent obrátí proti ostatním Valar a snaží se jen škodit a ničit vše, co ostatní vytvoří. Z touhy

po moci a nadvládě nad Ardou a Středozemí se obklopí armádou temných přísluhovačů, kteří bojují za jeho věc, a jejichž cílem je jen ničit a škodit. Melcor tak vystupuje v roli jakéhosi d'ábla, zastupuje vše zlé a zkažené, i když jeho původ je vlastně čistý stejně, jako všech ostatních Valar. Prapůvod všeho zla je tedy podle Tolkiena v závisti a touze po moci, která dokáže zaslepit i ty největší a nejlepší. Tyto necnosti pak především mohou za nadcházející války a bitvy a za mnohé smrti, které během nich nastanou. Skrze příběhy jednotlivých Valar a leckdy skrze příběhy romantické je pak popisován První a Druhý věk, veškeré snahy Melcora o získání nadvlády nad Středozemí, bitvy i vznik mnohých krásných věcí na Středozemi. Je zde popisován osud Stromů světla, příchod elfů, trpaslíků i lidí, bitva o Silmarilly, ve kterých je uvězněno světlo stromů i tajné Melcorovy plány a jeho zajetí. Za zmínku také stojí milostné či romantické příběhy, které jako by odkazovaly na romantickou rytířskou literaturu 18. století. Za všechny můžeme zmínit například příběh Berena a Lúthien, který v sobě spojuje romantiku zakázané lásky i tragiku nenaplněného konce. V těchto „pradávných“ příbězích se vyskytuje mnoho proměn z lidské podoby do podoby jiné. Nejedná se jen o proměny z temné do světlé podoby, ale i o proměny z lidské podoby, kterou na sebe bohové a další Maiar (duchové) berou, do podob zvířat, jako jsou medvědi, vlci či ptáci. Sám Sauron, přísluhovač Melcora, dokáže svou podobu měnit téměř v cokoliv. Jakožto necromant, temný černokněžník, se během vyprávění změní v upíra i ve vlkodlaka, aby tak naplnil osud Huana, noldorského psa. Když mu tato proměna nepřinese vítězství, změní se v hada a nakonec, aby unikl trestu vysvěcení ze svého těla a poslání zpět za Melcorem, aby jeho duch věčně trpěl, zcela se poddá. Dokáže se také změnit v člověka, který budí úctu, v této podobě pak například přesvědčí elfy, aby mu vykovali Prsteny moci.

Do příběhů Tolkien také po vzoru severských mýtů vkládal různé chvalozpěvy, písně a žalmy. Tento postup pak uplatňoval i v *Hobitovi* a *Pánovi Prstenů*. Nelze říct, zda tak činil proto, že to tak viděl a četl v původních dílech, či proto, že pro něj hudba byla v mytologii důležitá. Pokud si však uvědomíme, že veškerý koncept vzniku světa stál na zhmotnění hudby, můžeme usuzovat, jak pro Tolkiena byla hudba důležitá. I Lúthien ve svém příběhu zpěvem dokáže zachránit Berena ze spárů Saurona, její zpěv má velkou moc a čarovné účinky.

Mnoho postav má více jmen, než jedno. Je zde vidět Tolkienova záliba v lingvistice a hraní si s vytvořenými a smyšlenými jazyky, která však mají vlastní fungující gramatiku a jsou založeny na jiném již existujícím jazyku. Zvláště elfská jména, kterými elfové označovali později jednotlivé Valar, mohou čtenáře mást. Melcor, který je zpočátku příběhu jasně pojmenován, je později elfy označován jako Morgoth a čtenář se může lehce v jednotlivých Valar, Ainur, Maiar, Noldor, Eldar a dalších ztratit. K lepší přehlednosti tak čtenáři slouží přiložené tabulky a rodokmeny, které přehledně zobecňují základní vztahy prapůvodních rodin na Středozemi. Pro celkový přehled je čtenáři k dispozici i jmenný rejstřík. Jelikož jsou jména, a to nejen elfská, často psána s přehláskovanými písmeny a velmi často se v nich vyskytují dvouhlásky, v knize je přiložena i poznámka k výslovnosti jednotlivých zvláštností. Je tedy jasně patrné, jak moc Tolkienovi záleželo na lingvistické stránce jeho mytologie a jak moc lpěl na jejím pochopení čtenářem.

Díky všem zmiňovaným aspektům se tak Silmarillion dá považovat za knihu pro náročnější čtenáře, kteří již byli seznámeni s Tolkienovým světem Středozemě v Hobitovi či v Pánovi Prstenů a touží po zakotvení těchto příběhů do světa, který má svou mytologii a dějiny, které jinak dobrodružné příběhy opřádají puncem mystiky a opravdovosti zároveň. Sám o sobě Silmarillion není knihou, kterou by si čtenář chtivý akční fantasy literatury půjčil pro zpestření dlouhých zimních večerů, ale nabízí velmi poutavé příběhy a originální přístup ke zpracování mytologie imaginárního světa. Jen velmi málo fantasy bestsellerů se může pochlubit tak propracovanými a detailními dějinami světa, do kterých je jejich příběh zasazen.

2.2 Hobit

Příběh Hobita z roku 1937 se dočkal nového boomu letos po uvedení do kin jeho první zfilmované části. Oproti knižní předloze je obohacen o příběhy z dodatků Pána Prstenů i zcela novými scénaristickými počiny. Já bych se ale ve své práci ráda zaměřila na knižní předlohu.

„*V jisté podzemní noře bydlel jeden hobit*“ (Tolkien 1979, s. 9). Tak začíná pohádkový příběh plný bojů, dobrodružství, cestování a přátelství. Děj začíná zcela nevině, téměř pohádkově, autor představuje čtenáři rasu hobitů jak z pohledu vnějšího,

tak z pohledu jejich vnitřních charakterových rysů. Ke komunikaci se čtenářem autor využívá nejen děj a postavy, ale obrací se na něj zcela otevřeně jako vypravěč na posluchače. Takovýto oslovení čtenáře přímo autorem v knize nalezneme několik, v původním textu jich bylo více, Tolkienovi však při jeho četných editacích časem začaly tyto autorské průpovídky připadat hloupé a mnoho z nich vyškrtal. Příběh je stavěn na překvapení a napětí, z počátku se děj jeví jednoduchý a milý, cestou však skupina naráží na jednu nepříjemnost za druhou a jejich problémy graduji, až vyustí ve velkou bitvu pod Osamělou horou. Během příběhu hlavní postava Bilbo Pytlík prochází iniciační cestou, a to nejen doslovně „tam a zase zpátky“, ale i vnitřním přerodem vlastního já. Skrze nepříjemnosti a nepohodlí si ujasňuje svůj základní žebříček hodnot, pochopí pravou podstatu a důležitost přátelství a překonává sám sebe v mnohých morálních dilematech. Na počátku Bilbo považuje sám sebe za slušně vychovaného hobita, na kterého je spolehnutí, a který nikdy netropí nějaké nepředloženosti. Jak sám říká „*dobrodružství (...) zdržují jednoho od oběda*“ (Tolkien 1979, s.13). Proto je pro něj velkým překvapením, že zcela neočekávaně kývne na nabídku potulného čaroděje a skupiny trpaslíků, která mu nabízí místo zloděje v družině Thorina Pavézy. Během cesty nejenže odkrývá svou skrytou statečnost a odhodlání, ale také objevuje základní taje života, na vlastní kůži pocítuje věčný souboj dobra a zla, a to nejen v bitvě skřetů a spojených armád, ale i v srdcích každého zúčastněného, i ve svém vlastním. Ve chvíli, kdy má možnost jako neviditelný zabít bezbranného Gluma, vybaví si Gandalfova slova, že není odvaha někomu vzít život, ale život zachovat. Zachování Glumova života se ukáže jako stěžejní v dalším příběhu Pána Prstenů, kde Glum sehraje zásadní roli v hlavní dějové zápletce s Prstenem Moci. Když se Bilbo vrací zpět domů do Kraje, už není tím samým hobitem, který se kdysi vydával za dobrodružství. Nejen Bilbo během příběhu prochází osobnostním vývojem, v příběhu můžeme sledovat i myšlenkové pochody Thorina Pavézy, který žije jen pro pomstu, a i přes čirý charakter jeho povahy je po přemožení draka Šmaka zaslepen touhou po zlatě natolik, že je ochotný jít do války s lidmi i s elfy. K tomuto naštěstí nedojde a armády trpaslíků, elfů i lidí se nakonec spojí v boji proti představitelům zla – skřetům a vrčkům. Thorin pak uznává svou chybu na smrtelném loži, kde umírá na zranění utržená v bitvě.

Iniciační cesta je proto společně s bojem zla a dobra jedním z hlavních motivů Hobita. Nejedná se tak o dobrodružný příběh v klasickém slova smyslu, ale o příběh,

který ač obsahuje dobrodružství, má také psychologický podtext a jasné poselství. Jeden z mála charakterů, který se během příběhu příliš nevyvíjí, je Gandalf. Vzhledem k jeho stáří a moudrosti působí jako jakýsi mentor a učitel, který však také není bez chyby, a v příběhu o hobitovi je jeho postava vykreslena mnohem nadneseněji, než v pozdějším Pánu Prstenů, kde se děj dostává do hlubší a pochmurnější roviny.

2.3 Pán Prstenů

*„Tři prsteny pro krále elfů pod nebem,
Sedm vládcům trpaslíků v síních z kamene,
Devět mužům: každý je k smrti odsouzen,
Jeden pro Temného pána, jenž dlí na trůně
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.
Jeden Prsten vládne všem, Jeden jim všem káže,
Jeden všechny přivede, do temnoty sváže
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.“*

(Tolkien 1990, s.5)

Pána Prstenů jsem se rozhodla analyzovat jako komplexní dílo, tak, jak ho Tolkien zamýšlel a psal, než byl editory donucen příběh rozdělit. Příběh Pána Prstenů byl vykládán mnoha způsoby. Objevili se i tací, kteří připodobňovali jeho děj k boji socialismu a buržoazie, v roce 1977 vyšel v Rudém Právu článek reflektující boj o Prsten jako útok na socialistické zřízení a ohrazující se proti připodobňování pracující třídy ke skřetům a průhledné zástěnce „zla z východu“ (viz příloha A). Když ponecháme stranou ideologické interpretace, které jsou jak svým obsahem, tak svým cílem zcela zcestné, v příběhu, který volně navazuje na Hobita již nalezneme jen málo dětské pohádkovosti a žertovné lehkosti, kterou se Hobit vyznačoval. Při tvorbě Pána Prstenů se Tolkien začíná ptát sám sebe, co je zač onen Prsten, kde se vzal a jaký má účel. A tak se příběh, který má být pokračováním úspěšného pohádkového příběhu, stává příběhem o zhoubném vlivu moci, touze po nadvládě nad světem a destrukčních účincích této posedlosti. Tuto posedlost představuje Jeden, Prsten Moci, který vládne všem zbylým

prstenům. V knize je moc prstenu popsána jako schopnost zneviditelnit svého nositele, větší „kouzelnou“ moc nemá, snad jen, že způsobuje dlouhověkost svému majiteli. Avšak působí na psychiku svého nositele, čím více je prsten nošen, tím více proniká do myšlenek a mozku svého pána, ovlivňuje jeho vnímání i chování. Otravuje jeho mysl nenávistí a touhou po moci. Dokonce je popisován jako věc, která svou vlastní vůli, určuje, kým bude nalezena a při sebemenší příležitosti vklouzne majiteli na prst, aby měla přímou kontrolu nad jeho myslí. Jeho hlavní moc nejspíše tkví v tom, že mu podléhají všechny zbylé magické prsteny a ten, kdo by prsten vlastnil a ovládal, by ovládal i všechny zbylé majitele prstenů, kterými jsou velmi mocné osobnosti Středozemě. Děvět Černých jezdců Nazûlů je právě devět mužů, kteří propadli zlu a jsou skrze své prsteny ovládáni Sauronem – temným pánem Mordrou. I proto je zničení Prstenu vykoupeno ztrátou schopností všech zbylých prstenů. K tomu se rozhodnou například elfové v čele s Galadriel – obětovat svůj hvozd Lórien, který je vystaven právě pomocí jejich elfího prstenu, a po zničení Jednoho odjíždí do Šedých přístavů a za moře hledat si jiný domov.

Často je Prsten připodobňován k droze, která postupně ničí svého majitele a vytváří na sobě nepřekonatelnou závislost, která jeho uživatele nutí k sebedestrukčnímu chování. Osobně si nemyslím, že by Tolkien tento příměr zamýšlel, ale analogie působení drogy a Prstenu je pochopitelná. Na osobě Gluma můžeme jasně vidět, kam vede přílišné „používání“ Prstenu, z Gluma, který býval velmi podobný hobitům, se věky užívání Prstenu stal bledý, kostnatý tvor, jehož mysl je otrávena nenávistí natolik, že se projevuje jako schizofrenní bytost. Jeho závislost na Prstenu, kterému říká „můj miláček“, ale paradoxně na konci příběhu přispěje k jeho zničení. V příběhu Pána Prstenů ještě zřetelněji než v Hobitovi vystupují na povrch morální dilemata a těžká témata, která jsou pro dětské čtenáře hůře uchopitelná a stravitelná. Příběh se vyvíjí, je čím dál více pochmurný a čtenáři nabízí větší množství zoufalství a beznaděje, než je tomu v jeho předchůdci Hobitovi. Jako vytoužené pokračování pohádkového příběhu tak Pán Prstenů nefunguje a je nasnadě, že nebyl v době svého vydání přijat s takovým nadšením, jako nadnesenější Hobit. Z hlediska tématického je však podle mého názoru mnohem nosnější a hodnotnější. I přes temnější tón nabízí jasná poselství o důležitosti a nesmrtelnosti přátelství (v dějové lince Froda a Sama je přátelství stěžejní pro celý průběh cesty do Mordoru i pro vlastní vyvrcholení příběhu),

zdůrazňuje to, že i malý lidé jsou schopni těch největších činů (právě a jen hobit je schopný nést Prsten až k Hoře Osudu a nepodlehnout jeho volání). Kniha navíc nabízí větší škálu hrdinů, ze kterých si čtenář může vybrat toho, se kterým se nejlépe ztotožní, oproti Hobitovi v Pánovi Prstenů hrají velkou roli i ženské charaktery, které, ač ne přímo hlavní postavy příběhu, dokáží velké věci, které změny průběh historie Středozemě. I zde je znatelná iniciační cesta všech zúčastněných, nejzřetelněji je vyzorovatelná v příběhu Boromira, který jako člověk nejsnáze podléhá svodům Prstenu a chce ho ukořistit pro sebe, nakonec si však uvědomí své chování, ale už je pozdě. Obětuje proto svůj život ve snaze zachránit Pipina a Smíška a svou hrdinskou smrtí (která velmi připomíná legendu o Rolandovi) vykoupí své chtivé jednání. Celý příběh je pak protknut myšlenkou přijetí vlastního osudu či možnosti změnit ho podle své vůle. Tolkien nestaví příběh fatalisticky, v případě Aragorna je sice jeho osud krále Gondoru nezvratný, ale další postavy, jako je například Eowyn, mají osud pouze ve vlastních rukách a mohou ho změnit podle svých tužeb.

V Pánovi Prstenů je tolik motivů, že je nemožné je popsat všechny. Je zde motiv osudové lásky Aragorna a Arwen, která se kvůli své lásce vzdá své elfské nesmrtelnosti, přátelství Froda a Sama, které přesahuje všechny lidské útrapy, příběh Eowyn, šlechtičny, která přes zákaz otce vyráží do boje za svůj lid, i sebeobětování ať už elfů z Lórienu či Boromirova smrt. Tolkien do příběhu zasadil i svou obavu o anglický venkov. Rozvíjející se průmysl a jeho dopad na krajinu, kterou Tolkien tolik miloval, se odráží v části příběhu, kde Saruman ve snaze vypěstovat větší a strašlivější skřety počne kácet hvozd kolem Železného pasu, čímž na sebe přivolá hněv entů – pradávných bytostí, pastýřů stromů, které už mnoho let nikdo nespátlil, a které do dějin lidí nikterak nezasahují. Zde Tolkien přivedl k životu svou myšlenku, která se mu zrodila v hlavě při čtení Shakespeare a to, že stromy by měly vytáhnout do přímého boje. V Pánovi Prstenů tak entové a jejich hvozd nejsou jen nečinnými diváky své zkázy, ale za svůj osud bojují a jasně ukáží, že moc přírody je mnohem větší, než jakékoliv stroje člověka.

3. Změna pohledu na fantasy literaturu a její vnímání v závislosti na věku

Fantasy literatura, jakožto poměrně mladý žánr, je pojem zahrnující velkou škálu příběhů. Pokud mluvíme o fantasy literatuře pro mládež, blíží se žánrově nejvíce pohádce, především výskytem fantaskních tvorů, imaginárních světů, nadpřirozených situací a mnohých dalších. Oproti pohádce však nepředepisuje šťastný konec, dobro nemusí vždy zvítězit nad zlem, postavy nemusí být černobílé, ale jejich charakterů více odpovídají realitě. Fantasy literatura má proto velký potenciál jako jakési překlenutí mezi pohádkou a literaturou pro dospělé, žánr jakoby přímo stvořený pro mládež a dospívání. Otázkou však je, zda takto berou žánr fantasy samotní mladí čtenáři. Je spíše pravděpodobné, že dítě, které si oblíbí fantasy literaturu v dospívání v pozdějším věku tento žánr odloží stranou stejně jako pohádky či spíše začne vyhledávat fantasy literaturu pro dospělé? Oproti pohádce má totiž fantasy literatura tu výhodu, že existuje celá řada knih, ság a světů vytvořených zcela a jen pro cílovou skupinu dospělých čtenářů. Rozhodla jsem se proto porovnat, jak přistupují k fantasy literatuře děti mladší a staršího školního věku a osoby dospělé. Zajímalo mě, v kolika letech se nejčastěji setkávají s pojmem „fantasy“ jako takovým, v kolika letech si přečetli svou první knížku žánru fantasy a v případě dospělých osob (vzhledem k zaměření na fantasy komunitu) i zda si své herní charakterů volili s nějakým záměrem či náhodně.

3.1 Metodologická východiska pedagogického výzkumu

V této části výzkumu jsem volila formu dotazníku, který jsem rozdělila do tří skupin – pro mladší školní věk (6-11), pro starší školní věk (12-15) a pro dospělost. Dotazníky pro mladší a starší školní věk vyplňovali žáci ZŠ Dalovice, ZŠ Kosmonosy a ZŠ Líbeznice. Výzkum se odehrával ve školách Středočeského a Pražského kraje. Dotazníky pro dospělost byly vyplňovány aktivními účastníky LARPů, herních sezení či dřeváren, členy asociací, klubů a organizací, které se zaměřují na fantasy. Mezi respondenty byli například členové organizace Academia Draconica se sídlem v Mladé Boleslavi²³, Hetaerice Libera z Libereckého kraje²⁴ a další neorganizovaní „fantasáci“.

²³ Dostupný z www.draconica.net

²⁴ Dostupný z www.hetaericelibera.wz.cz

Dotazník je „soustava předem připravených a pečlivě formulovaných otázek, které jsou promyšleně seřazeny a na které dotazovaná osoba (respondent) odpovídá písemně“ (Chráška 2007, s. 163). Položky v dotazníku jsme volila jak strukturované, tak nestrukturované. Vyhodnocení dotazníků je uskutečněno popisnou statistikou, při které se zaměřujeme pouze na výzkumný vzorek a výsledky nevztahujeme na širší populaci. V případě, kde to bylo možné jsou pak výsledky převedeny na procentuální poměr vzhledem k celkovému počtu respondentů pro větší přehlednost.

3.1.1 Cíle výzkumu

Vzhledem k mému rozdělení praktické části na analýzu a interpretaci díla a dotazníkové části, cíle obou těchto částí se liší. V prvním případě jsem si za cíl stanovila analyzovat vybraná díla J. R. R. Tolkiena. Zaměřila jsem se na jeho nejznámější fantasy literaturu a to konkrétně na Silmarillion, Hobita a trilogii Pán Prstenů. Mým cílem bylo interpretovat díla pomocí tematické analýzy a vysledovat motivy, které v příbězích J. R. R. Tolkien zmiňuje.

V části druhé jsem pak vyhodnocovala dotazníky, pomocí nichž jsem se snažila vypořádat, zda fantasy literatura oslovuje mladé čtenáře, zda je jim fantasy žánr blízký a v neposlední řadě také to, zda charakter v knize či filmu, u kterých lze mluvit o archetypálním základu, jsou čtenáři oblíbenější. Pro zajímavost jsem zařadila i dotazník pro dospělé, kteří se fantasy žánrem zabývají ve svých volnočasových aktivitách. Zde mě zajímalo, na jakém základě si vytvářejí charakter herních postav a zda jsou při tomto výběru už vědomě či nevědomě ovlivněni archetypálním vnímáním světa a zda jsou jim postavy vytvářené na tomto základě bližší či nikoliv.

3.1.2 Výzkumný soubor a výzkumná metoda

Vzhledem k tomu, že forma dotazníku je pro sběr dat v rámci kvantitativního šetření nejnadhodnější, volila jsme pro svůj výzkum tuto metodu. Dotazník jsem rozdělila do tří skupin, přičemž první dvě skupiny (pro mladší školní věk a pro starší školní věk) byly určeny k porovnání. Třetí skupina dotazníků určená pro dospělost je pouze ilustrativní, otázky se liší, a proto je vyhodnocena zcela samostatně. V každé skupině bylo vyhodnoceno 50 dotazníků, dohromady tedy 150. V dotaznících pro mladší školní věk bylo celkem 9 otázek, pro starší školní věk celkem 11.

3.1.3 Realizace výzkumného šetření

Pro sběr dat pomocí dotazníků jsem si vybrala školy Středočeského kraje, abych docílila rozmanitějšího a hodnotnějšího vzorku odpovědí, volila jsem malou vesnickou školu Dalovice pouze s prvním stupněm, Kosmonoskou školu, která má jak první, tak druhý stupeň a Základní školu Líbeznice, kde jsem dotazníky dala do několika tříd druhého stupně. Vlastnímu výzkumu předcházela předvýzkum, kterého se účastnila jedna čtvrtá třída s počtem 23 žáků, díky němuž jsem podchytila možné nesrovnalosti v otázkách a doplnila dotazník o možnosti, které v něm podle respondentů chyběly. Tento předvýzkum nebyl do celkového hodnocení zahrnut. Otázky pro první a druhou skupinu respondentů jsem volila vesměs uzavřené s výběrem z nabízených možností, konkrétně potom jednu otázku otevřenou, dvě otázky dichotomické (dvě vzájemně se vylučující odpovědi) a pět otázek polytomických, ve kterých mohli respondenti volit i více než jednu možnost odpovědi. V dotazníku pro starší školní věk pak byly navíc dvě otevřené otázky. Dotazník pro dospělost byl formulován následovně: 8 otázek otevřených, 5 otázek polytomických a jedna otázka dichotomická.

Ve třídách jsem byla při vyplňování dotazníku přítomna, takže respondenti mohli pokládat otázky v případě nejasností. Pro první a druhý stupeň (mladší a starší školní věk) jsem volila variantu dotazníku s barevnými obrázky, které měly žáky motivovat a zaujmout, zároveň také ilustrovali konkrétní odpovědi. V případě dotazníku pro dospělost jsem se v grafické úpravě dotazníku obrázky rozhodla vypustit. Také jsem při jejich vyplňování nebyla přítomna.

3.2 Výsledky výzkumného šetření a jejich interpretace

Výsledky jsme se rozhodla rozdělit do několika kategorií. Zvlášť bych chtěla mluvit o interpretaci a analýze děl, zvlášť potom o výsledcích získaných z dotazníků. První a druhou skupinu respondentů jsem se rozhodla díky stejným otázkám v dotaznících porovnat a vytvořit tak komparativní analýzu jednotlivých otázek, dotazník pro dospělost pak zpracovávám pomocí komentovaných odpovědí k jednotlivým otázkám.

3.2.1 Charakteristika zkoumaného vzorku

Jelikož jsem volila dva různé vzorky respondentů – mladší školní věk a starší školní věk s ohledem na rozdělení podle tříd, porovnávám tyto dva vzorky v jednom grafu pro lepší představu o rozdílech či podobnostech v odpovědích.

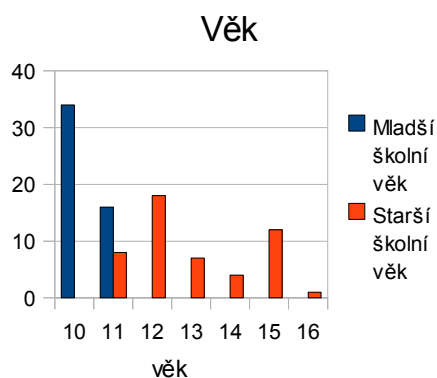
1. Věk

Dotazníky pro mladší školní věk byly rozdány v pátých třídách, dotazníky pro starší školní věk ve třídách 6. – 9. Z důvodů různých odkladů a dalších okolností se mezi respondenty vyskytl i věk 16 let, který by jinak spadal již do středoškolského stupně.

Věk	10	11	12	13	14	15	16
Mladší školní věk	34	16	/	/	/	/	/
Starší školní věk	/	8	18	7	4	12	1

Tabulka 1: Věk

Ve skupině respondentů staršího školního věku bylo více rozmanitých věkových kategorií, věk se pohyboval od 11 – 16 let. Ve vzorku mladšího školního věku byli respondenti věkově homonymnější, rozpětí bylo pouze mezi desátým a jedenáctým rokem. Věk 11 let je hraniční, připadá na rozhraní páté a šesté třídy, proto se v tomto roce starší školní věk (6. – 9. třída) a mladší školní věk (1. – 5. třída) střetávají. Jelikož jsem zadávala dotazníky nikoliv podle věku, ale podle ročníků, věk 11 se objevil jak v dotaznících pro mladší tak pro starší školní věk.



Graf 1: Věk

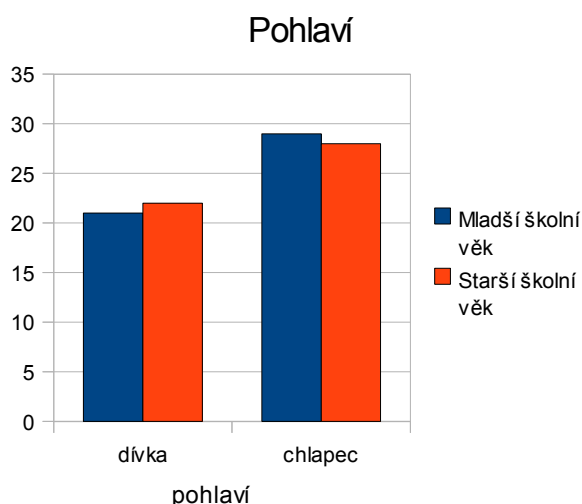
2. Pohlaví

Při zadávání dotazníků jsem předem neplánovala ani nepředvybírala třídy s vyrovnaným počtem dívek a chlapců, pro mé účely nebylo potřeba sledovat reprezentativní heterogenitu respondentů. V obou výzkumných vzorcích bylo rozložení dívek a chlapců vyrovnané, v obou případech bylo více chlapců, ale ani v jednom případě ne znatelně.

Pohlaví	dívka	chlapec
Mladší školní věk	21	29
Starší školní věk	22	28

Tabulka 2: Četnost pohlaví

V obou výzkumných vzorcích bylo rozložení dívek a chlapců vyrovnané, v obou případech bylo více chlapců, ale ani v jednom případě ne znatelně.



Graf 2: Pohlaví

3.2.2 Statistické vyhodnocení získaných údajů

Dotazníky pro mladší školní věk a starší školní věk jsem se rozhodla porovnat a výsledky vyhodnotit pomocí popisné statistiky vybraného vzorku. Jednotlivé otázky jsem zpracovávala pomocí tabulek a grafů.

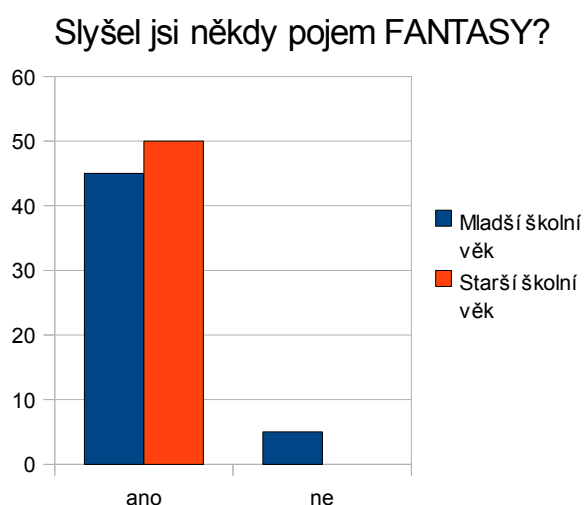
3. Slyšel jsi někdy pojem FANTASY?

Vzhledem k dále pokladáným otázkám v dotazníku (fantasy postavy, fantasy knížky) bylo nutné nejprve zmapovat, zda pojem FANTASY je respondentům známý. V případě,

že tento pojem neznali, bylo k tomuto přihlédnuto v dalších otázkách. Pro ty, kteří pojem neznali, byly k fantasy postavám přiřazeny obrázky, aby na ně mohli odpovídat i ti respondenti, kterým pojem FANTASY nic neříká, ale znají ho jako žánr.

Slyšel jsi někdy pojem FANTASY?	ano	ne
Mladší školní věk	45	5
Starší školní věk	50	

Tabulka 3: Znalost pojmu FANTASY



Graf 3: Pojem fantasy

4. Pokud ano, kde?

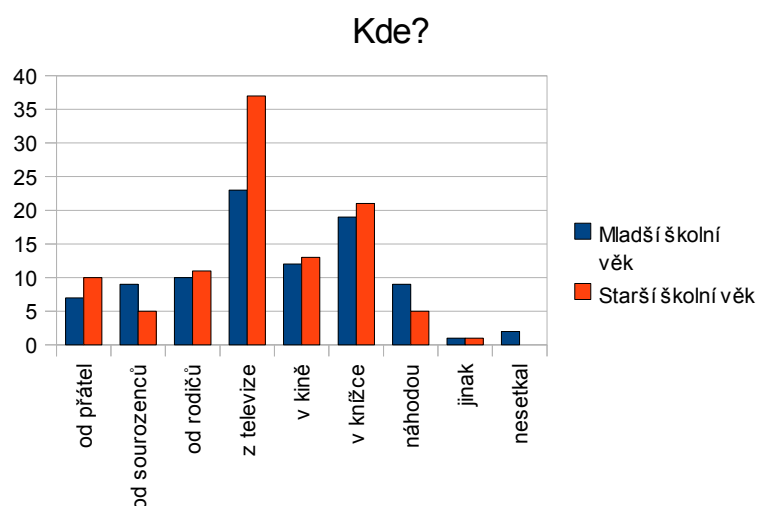
S pojmem fantasy se děti mladšího a staršího školního věku mají šanci setkat z různých zdrojů. V dnešní době jsou pro ně nejpřístupnějším a nejobsáhlejším z nich média, konkrétně pak televize a v případě filmových adaptací fantasy knížek i kino. Zajímalo mne, zda jsou v dnešní době děti ještě vedeny svými rodiči ke čtení, zda se projeví vliv sourozenců, kteří se eventuelně fantasy žánrem zabývají či zda se s tímto žánrem děti seznamují spíše náhodně. Je patrné (viz komentované odpovědi k dotazníku pro dospělé se zaměřením na fantasy komunitu), že mnoho z těch, kteří se později fantasy zabývají, ať už aktivní či pasivní účastí na LARPech či bitvách nebo jen hraním fantasy her a čtením fantasy literatury, bylo s tímto pojmem seznámeno skrze sourozence či

přátele. Zajímalo mne proto, zda úbytek nováčků v organizacích zabývajících se fantasy žánrem může být způsoben i tím, z jakých zdrojů současná mládež čerpá.

Pokud ano, kde?	od přátel	od sourozenců	od rodičů	z televize	v kině	v knížce	náhodou	jinak	nesetkal
Mladší školní věk	7	9	10	23	12	19	9	1	2
Starší školní věk	10	5	11	37	13	21	5	1	

Tabulka 4: Zdroje seznámení s pojmem fantasy

Nejčastnější odpovědi u žáků mladšího školního věku byla možnost, že tento pojem poprvé slyšeli z televize a to celých 25% ze všech možných odpovědí. V četnosti odpovědí hned po televizi nejčastěji volili možnost v knížce, což pojem fantasy úzce propojuje s literaturou. U starších žáků pak televize také zaujímá první místo, četnost odpovědí je vyšší, ale jinak obdobná jako u předchozího vzorku.



Graf 4: Zdroje

5. Znáš některou z těchto fantasy knih nebo jejich zfilmovaných verzí?

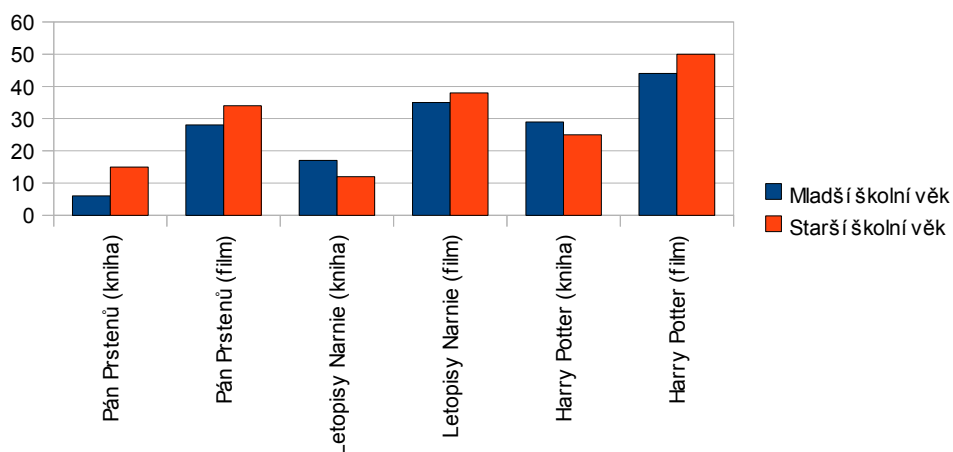
Pro mé účely byly stěžejní především položky týkající se Pána Prstenů, vzhledem k současným trendům jsem se zaměřila i na další oblíbené fantasy bestsellery, především pak na Harryho Pottera, který je zaměřen více na dětského čtenáře, než Pán Prstenů a dále pak Letopisy Narnie. Zajímalo mne také, zda respondenti budou znát zfilmované verze bez toho, aby znali knižní předlohu, což by potvrdilo současný trend a předpoklad, že děti čím dál tím méně čtou.

Znáš některou z těchto fantasy knih nebo jejich zfilmovaných verzí?	Pán Prstenů (kniha)	Pán Prstenů (film)	Letopisy Narnie (kniha)	Letopisy Narnie (film)	Harry Potter (kniha)	Harry Potter (film)
Mladší školní věk	6	28	17	35	29	44
Starší školní věk	15	34	12	38	25	50

Tabulka 5: Znalost fantasy knih/filmů

Z tabulky je jasné patrné, že film Pána Prstenů vidělo v případě respondentů mladšího školního věku 4,6krát více tázaných než těch, kteří četli knihu. Ve věku 10 – 11 je to celkem pochopitelný výsledek, zajímavé je pak srovnání výsledky z dotazníků staršího školního věku, kde je jasné patrné, že knihu již v ruce drželo v poměru se shlédnutím filmu mnohem více respondentů. Konkrétně pak 2,3krát více žáků shlédlo film, než četlo knihu, což je znatelně menší rozpor, než u mladších dětí. Celkově se dá říct, že zfilmované verze znalo více respondentů, než jejich knižní předlohy. Také je znatelný posun ve výběru témat, Letopisy Narnie, které jsou určeny spíše pro děti mladšího školního věku znal tento okruh respondentů lépe, než jejich starší spolužáci. Nejvíce tázaných pak uvedlo Harryho Pottera jako známý film, v případě starších žáků dokonce 100% tázaných. Ve srovnání se zbylými jmenovanými knižními tituly pak byl také nejčtenější knihou z výběru.

Znáš některou z těchto fantasy knih nebo jejich zfilmovaných verzí?



Graf 5: Kniha/film

6. Znáš některé z těchto postav?

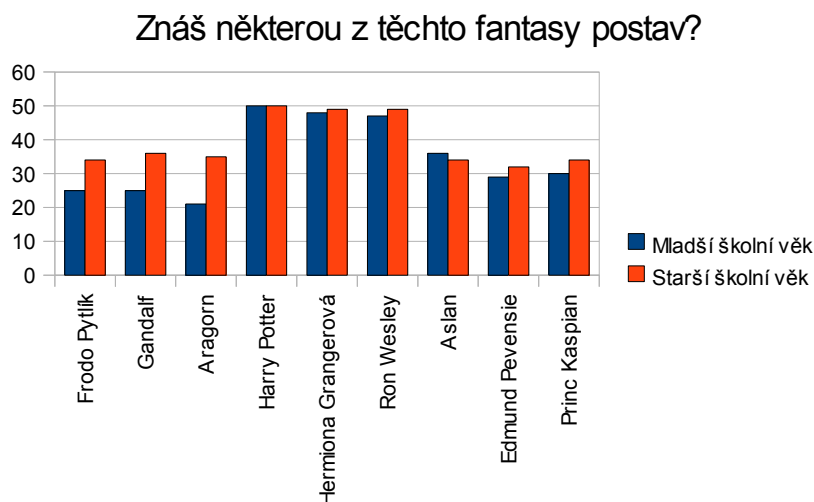
V případě dotazníku je důležité volit kontrolní otázky, které ověří, zda respondent odpovídá podle svého vědomí a svědomí a ne jen náhodně vybíral z nabídnutých

odpovědi. Proto jsme se rozhodla zařadit tuto otázku jako kontrolní a v případě, že by byla v rozporu s předešlou otázkou, zohlednit to ve výsledcích. V dotaznících se vyskytly takovéto případy, kdy v otázce č. 5 respondent zvolil knihu či film jako přečtenou/ shlédnutý, ale v následující otázce nezakroužkoval postavy z tohoto příběhu. Takovéto odpovědi jsem buď vyřadila, nebo jsem jejich platnost posuzovala s ohledem na dané odpovědi. V případě, že respondent prokázal znalost postavy bez toho, že by předtím uvedl znalost knihy nebo filmu, odpověď jsem vyhodnotila jako relevantní, jelikož o dané postavě mohl pouze slyšet od přátel či s ní být seznámen v jiném kontextu. Jako neplatnou jsem posuzovala pouze odpověď, kdy dotazovaný uvedl znalost filmu i knihy a přitom nebyl schopen určit ani jedinou postavu z daného příběhu jako povědomou. V případě Letopisů Narnie jsem brala otázku jako ověřenou i v případě, že respondent uvedl pouze jednu z nabízených postav. Bylo to z důvodu obsáhlosti díla a možné znalosti pouze jednoho ze sedmi dílů, ve kterých se postavy radikálně mění a proměňují.

Znáš některou z těchto fantasy postav?	Frodo Pytlík	Gandalf	Aragorn	Harry Potter	Hermiona Grangerová	Ron Wesley	Aslan	Edmund Pevensie	Princ Kaspian
Mladší školní věk	25	25	21	50	48	47	36	29	30
Starší školní věk	34	36	35	50	49	49	34	32	34

Tabulka 6: Fantasy postavy

Z tabulky je patrné, že postavu Harryho Pottera znalo 100% respondentů bez ohledu na to, zda četli knihu nebo viděli film. Může to být dáno všudypřítomnou reklamou, všeobecnou znalostí jména díky vrstevníkům či velkým množstvím předmětů, od hygienických potřeb, přes školní pomůcky a vlastně cokoliv s motivy Harryho Pottera, které je možné zakoupit kdekoliv. Postavy z Pána Prstenů byly pro respondenty nejméně známé, Froda nebo Gandalfa znalo dvakrát méně žáků mladšího školního věku, než Harryho Pottera, u starších dětí už to bylo jen 1,5krát méně dotazovaných.



Graf 6: Fantasy postavy

7. Znáš příběh Pána Prstenů?

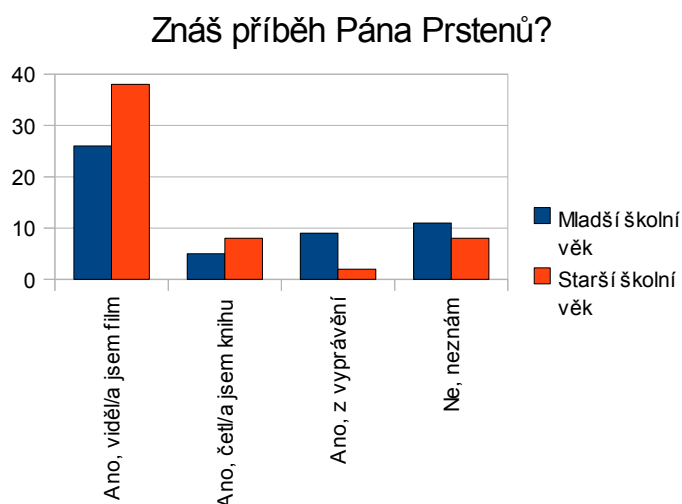
Otázku jsem volila tak, aby bylo možné zaznamenat všechny možnosti odpovědí. Příběh Pána Prstenů nemusí žáci znát pouze z knihy nebo z filmu, v dnešní době ho mohli slyšet například od vrstevníků, či jako vyprávění od rodičů. Mohou mít tak povědomí o příběhu navzdoru tomu, že se jim do rukou nedostala kniha a ani neshlédli film. Otázka navíc také fungovala jako kontrolní, v případě, že respondent v otázce č. 5 vybral možnost Pán Prstenů film/ kniha a v otázce č. 7 se vyjádřil ve smyslu, že příběh nezná, byla jeho odpověď brána jako nerelevantní.

Znáš příběh Pána Prstenů?	Ano, viděl/a jsem film	Ano, četl/a jsem knihu	Ano, z vyprávění	Ne, neznám
Mladší školní věk	26	5	9	11
Starší školní věk	38	8	2	8

Tabulka 7: Znalost Pána Prstenů

Podle výsledků můžeme jasně dokladovat, že těch, kteří viděli film, je 5,2krát více, než žáků, kteří příběh Pána Prstenů přečetli, pokud mluvíme o starších žácích, pak je to 4,8krát více. Kteroukoliv z odpovědí „ANO, znám příběh Pána Prstenů“ volilo u žáků staršího školního věku 6krát více dotazovaných, u mladších dětí to pak bylo pouze

3,6krát více žáků. Je zde tedy patrné, že výzkumný vzorek starších respondentů je s příběhem Pána Prstenů seznámen lépe, než žáci mladší.



Graf 7: Příběh Pána Prstenů

8. Víš, kdo napsal Pána Prstenů?

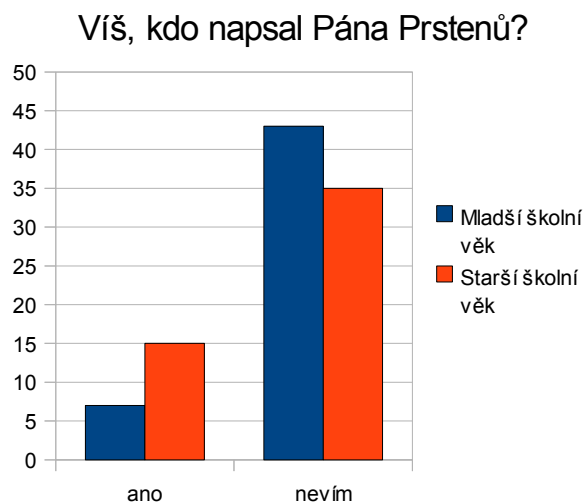
Vzhledem k literárnímu zaměření mé diplomové práce jsem do dotazníku zařadila i otázku, která měla mapovat povědomí o autorovi. Pro kontrolu jsem položila i kontrolní otázku na jméno autora, abych si ověřila, zda dotazovaný skutečně odpověd' zná. Tato odpověd' nebyla zahrnuta do vyhodnocování, sloužila pouze pro ověření, zda daní respondenti skutečně autora znají či nikoliv. Jelikož nešlo o otázku k vyhodnocení, považovala jsem za správné odpovědi i takové, které jméno v psané formě mírně komolily či ho neuváděly úplně správně.

Víš, kdo napsal Pána Prstenů? Kdo?	ano	nevím
Mladší školní věk	7	43
Starší školní věk	15	35

Tabulka 8: Znalost autora Pána Prstenů

Předpoklad, že mezi mladšími žáky jich bude méně znát jméno autora trilogie Pán Prstenů, než u staršího školního věku se potvrdil. Pouze 14% dětí mladšího školního věku znalo odpověd' na tuto otázku, zbylých 84% jméno autora neznalo. Oproti tomu

30% žáků staršího školního věku bylo schopné uvést jméno autora a 70% autora neznalo. V rámci zkoumaného vzorku tedy v porovnání prvního a druhého stupně stouplo o 16% povědomí o autorovi knihy. Souvisí to jistě se čtenářskou gramotností a tím, že na druhém stupni už knihu četlo více respondentů, než na stupni prvním, autora si tudíž mohlo zapamatovat.



Graf 8: Autor Pána Prstenů

9. Kdyby sis mohl vybrat, kterou z těchto fantasy postav bys chtěl být?

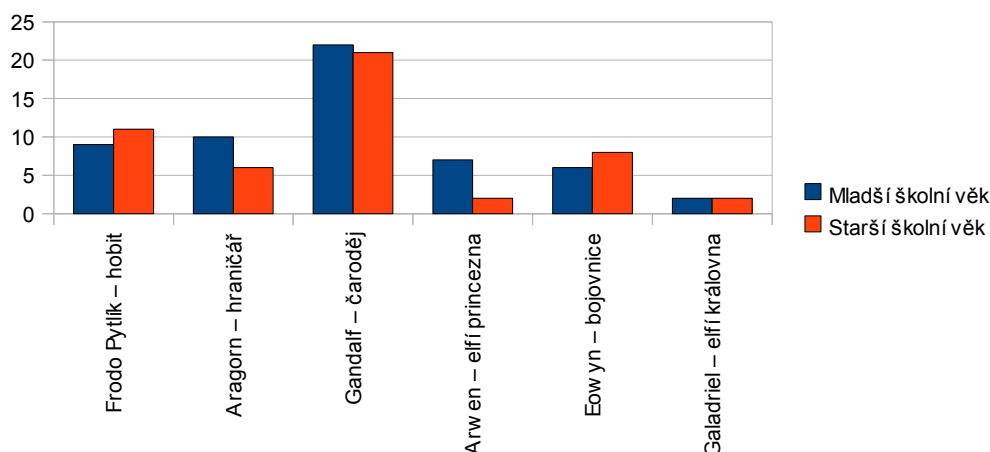
Vzhledem k zaměření mé diplomové práce na archetypy jsem vybrala několik hlavních postav z Pána Prstenů ve snaze zmapovat, které budou dětmi nejoblíbenější.

Kdyby sis mohl vybrat, kterou z těchto fantasy postav bys chtěl být? Proč?	Frodo Pytlík – hobit	Aragorn – hraničář	Gandalf – čaroděj	Arwen – elfí princezna	Eowyn – bojovnice	Galadriel – elfí královna
Mladší školní věk	9	10	22	7	6	2
Starší školní věk	11	6	21	2	8	2

Tabulka 9: Postavy z Pána Prstenů

Z výsledků je jasně patrné, že Gandalfa by si volila téměř polovina respondentů a to jak u vzorku mladšího školního věku, tak u vzorku staršího školního věku. Nejméněkrát často volená byla Galadriel, která zřejmě pro děti není příliš výraznou postavou.

Kdyby sis mohl vybrat, kterou z těchto fantasy postav bys chtěl být?



Graf 9: Nejoblíbenější postavy

Zdůvodnění, proč si zvolili tu kterou konkrétní postavu jsme volila čistě z pragmatických důvodů, aby žáci nevolili postavy bez rozmyslu a náhodně, ale aby bylo znatelné, že jim je daný charakter skutečně z nějakého důvodu blízký. Zdůvodnění jsem do statistiky nezahrnula, uvedu zde jen několik nejzajímavějších odpovědí.

- Eowyn, protože bych bojovala za svůj lid.
- Gandalf, protože umí kouzlit a má mnoho zkušeností.
- Gandalf, protože bych mohl svými kouzly změnit svět.
- Aragorn, protože ve 3. díle Návrat Krále se stal králem Gondoru.
- Aragorn, protože je pohledný, silný a slavný a létá na drakovi.
- Frodo Pytlík, protože jsou velmi hbití a jejich pach nepřátelé necítí.
- Frodo Pytlík, protože byl malý a všude se vlezl.

3.2.3 Komentované odpovědi dotazníku pro dospělost

Díky špatné dostupnosti a roztříštěnosti respondentů jsem se rozhodla volit online formu dotazníku, který jsem rozeslala členům různých fantasy organizací a asociací (viz výše). Velké množství otázek mělo písemnou otevřenou odpověď, a protože jsem tuto skupinu dotazníků volila spíše jako ilustrativní vzorek, rozhodla jsem se výsledky

dotazníku zpracovat pomocí komentovaných otázek a odpovědí (v případě, kde to bylo možné jsem volila procentuální vyhodnocení) a výběrem nejzajímavějších odpovědí v případě volných otázek. Celkové výsledky a přehled všech odpovědí jsme zařadila do příloh. V případech, kde to bylo možné, jsem odpovědi vyhodnotila pomocí tabulky a procentuálního vyjádření výsledků v daném vzorku.

1. Věk

Věkové rozmezí respondentů se pohybovalo od 14 let až po 52 let. Největší četnost pak byla pro věk 19 – 23 let.

2. Pohlaví

Z 50 respondentů bylo 32 mužů (64%) a 18 žen (36%). Skutečnost, že ve fantasy komunitě je méně dívek je všeobecně známá, avšak jejich počet vzrůstá a vzhledem k nepočetnému vzorku respondentů nemůžeme vztahovat procentuální poměr na větší populaci fantasy komunity. Ve vybraném vzorku se však tento trend jasně projevil.

3. Kolik let se zabýváš fantasy?

Počet let se různil, velkou roli hrálo zřejmě to, jakým způsobem se jednotlivý respondenti fantasy zabývají. Rozmezí se pohybovalo od 2 – 11. Četnost bych zde ráda uvedla, jelikož vzhledem k volné textové odpovědi je automatické vyhodnocení zavádějící z důvodů rozdílné formulace odpovědí, které mají ale stejnou výpovědní hodnotu.

Počet let	Četnost odpovědí
2	1
3	1
4	3
5	3
6	3
7	5
8	3
9	1
10	12
11	3
12	4
13	2
14	3
15	3
17	2
19	1

Tabulka 10: Počet let věnovaných fantasy

4. Jakou formou?

V této otázce měli respondenti výběr z možností, otázka byla polytomická, tudíž mohli zvolit i více než jednu odpověď. Pouze 5 respondentů uvedlo, že se neúčastní či nepořádá LARP, ale věnuje se fantasy jiným způsobem. Nejvíce respondentů uvedlo, že sleduje fantasy filmy (47 respondentů, odpovídá 94% z výzkumného vzorku). Mezi odpovědi „Jiná“ respondenti uváděli například výrobu kostýmů, psaní fantasy literatury, hraní počítačových her či kreslení fantasy tematiky.

Odpověď	Četnost	Procenta
Čtu fantasy literaturu	43	86%
Účastním se/ pořádám LARP	45	90%
Účastním se/ pořádám bitvy	33	66%
Hraji Dračí Doupě/ Dungeons and Dragons	41	82%
Hraji deskové hry	37	74%
Sleduji fantasy filmy	47	94%
Jiná	12	24%

Tabulka 11: Forma fantasy aktivity

5. Kde se poprvé setkal s pojmem fantasy?

V této otázce měli respondenti na výběr z několika odpovědí s možností zvolit jich více a případně je doplnit v textové odpovědi, pokud by nabízené možnosti nevyhovovaly. Nejvíce respondentů odpovědělo, že pojem fantasy poprvé slyšeli od přátel (19 respondentů, odpovídá 38% výzkumného vzorku), 13 respondentů (26% výzkumného vzorku) pak bylo seznámeno s pojmem fantasy přáteli. Třetí nejpočetnější odpovědí byla možnost „V knížce“, kterou si zvolilo 12 respondentů (24% výzkumného vzorku). Mezi „Jiné“ pak byly doplněny možnosti „od bratranců a sestřenic“, „Od vlastních dětí“ a dva respondenti si nepamatovali, kdy se s pojmem fantasy poprvé setkali.

Odpověď	Četnost	Procenta
Od přátel	19	38%
Od sourozenců	13	26%
Od rodičů	1	2%
Z televize	8	16%
V kině	3	6%
V knížce	12	24%
Náhodou	2	4%
Ve škole	6	12%
Jiná	6	12%

Tabulka 12: První setkání s pojmem fantasy

6. Jaké jsi přečetl fantasy knížky?

Tuto otázku jsem vzhledem k velké romanitosti fantasy literatury a vkusu jednotlivých respondentů nechala zcela otevřenou, omezila jsem pouze maximální počet titulů na 10 nejzásadnějších. Mým cílem bylo zaměřit se na četnost výskytu titulů Pán Prstenů, Hobit a Silmarillion ve výčtu možných odpovědí. Nerozlišovala jsem, zda dotazovaní zmiňují celou trilogii Pána Prstenů či jen některý z jeho dílů. Z padesáti dotazovaných pak 35 respondentů uvedlo Pána Prstenů (ať už trilogii či jeden z jeho dílů) mezi 10 nejzásadnějších fantasy knížek, které přečetli, 27 respondentů uvedlo mezi tituly Hobita a 9 Silmarillion. Na prvním místě pak Pána Prstenů uvedlo 16 respondentů, jakožto první knihu, která je v této souvislosti napadla. Hobita na prvním místě zmínilo 9 respondentů. Všechny tři tituly (Pán Prstenů, Hobit, Silmarillion) od J. R. R. Tolkiena uvedlo 8 dotazovaných. Pána Prstenů v kombinaci s Hobitem pak 16 respondentů.

Titul	Četnost
Pán Prstenů	35
Hobit	27
Silmarillion	9

Tabulka 13: Přečtené fantasy tituly

7. V kolika letech jsi přečetl svůj první fantasy příběh?

Nejčastější odpovědí na tuto otázku bylo věkové rozmezí od 8 – 14 let. Z výsledků je patrné, že nejvíce dotazovaných přečetlo svůj první fantasy příběh v 8 letech, což odpovídá třetí třídě. V porovnání s dotazníky pro mladší školní věk je tento výsledek v přímém rozporu s odpověďmi žáků mladšího školního věku. Může to být dáno několika faktory. Lidé, kteří se řadí do fantasy komunity a svůj volný čas věnují těmto specifickým aktivitám jsou speciální vzorek populace, který k fantasy tématu a tím pádem i literatuře tíhnul již od mala. Druhým faktorem pak může být odlišné sociokulturní prostředí ve smyslu generačního rozdílu a vliv filmu na dnešní mládež. Pro děti dnešní generace jsou mnohem přístupnější zfilmované verze fantasy titulů, kterých je také mnohem větší škála výběru. Tento trend můžeme pozorovat i na otázce č. 5, kde u fantasy komunity má značný podíl rodina a rodinní příslušníci na seznámení s pojmem fantasy, zatímco u žáků mladšího školního věku je nejfrekventovanějším zdrojem televize.

Věk	Četnost	Procenta
6	2	4%
7	3	6%
8	9	18%
9	2	4%
10	7	14%
11	4	8%
12	5	10%
13	5	10%
14	5	10%
15	4	8%
18	1	2%
30	1	2%
Nepamatuji se	2	4%

Tabulka 14: Věk přečtení první fantasy knihy

8. Který to byl?

Odpovědi volné a textové. Vzhledem k věku, který respondenti uváděli v souvislosti s přečtením svého prvního příběhu mě zajímalo, zda se mezi odpověďmi vyskytne i celkem náročnější tituly, jakými podle mě trilogie Pán Prstenů je. Předpoklad byl, že si čtenáři jako svou první fantasy knihu nevolí dílo J. R. R. Tolkiena a pokud ano, tak se přiklání spíše k Hobitovi. Z 50 respondentů uvedlo Hobita jako první fantasy knihu 13 dotazovaných, zatímco Pána Prstenů pouze 6.

9. Znáš příběh Pána Prstenů?

Předpoklad zněl, že jakožto stěžejní dílo J. R. R. Tolkiena bude drtivá většina dotazovaných Pána Prstenů znát, buď z jeho knižní předlohy nebo případně z jeho zfilmované verze. Tato hypotéza se mi potvrdila, zfilmovanou verzi shédlo 100% dotazovaných. Knihu přečetla o něco méně a to 42 respondentů (odpovídá 84% výzkumného vzorku).

Odpověď	Četnost	Procenta
Ano, viděl/a jsem film	50	100%
Ano, četl/a jsem knihu	42	84%
Ne, neznám	0	0%

Tabulka 15: Znalost příběhu Pána Prstenů

10. Kterou z postav Pána Prstenů máš nejraději?

Kompletní výsledky i se zdůvodněním výběru dané postavy jsem zařadila do příloh (viz příloha E). Do tabulky uvádím pouze nejčastější odpovědi, které měly četnost odpovědí 4 a více. Mezi zbylými postavami, které si dotazovaní volili, pak byli: Boromir (1×), Frodo (1×), Gimli (3×), Glum (1×), Legolas (1×), Nazgûlové (1×), Pipin (2×), Smíšek (1×), Sam (3×), Galadriel (1×), Faramir (1×), Sauron (1×) a Ústa Sauronova (1 ×).

Odpověď	Četnost
Aragorn	8
Eowyn	4
Gandalf	12
Tom Bombadil	9

Tabulka 16: Nejoblíbenější postavy v Pána Prstenů

11. Za jaké postavy nejradši hraješ?

Otázka s výběrem z možností, více možných odpovědí. Hraní jsem v této otázce nijak více nespecifikovala, jde tedy jak o charaktery RPG her, tak LARPů, bitev a dalších. Zaměřila jsem se na základní charaktery definované příručkou pro Dračí Doupě jako přesvědčení. Z výsledků lze dokladovat, že 1,875 krát více respondentů hraje raději kladné charaktery než neutrální, ještě více pak než postavy spíše záporné (viz Tabulka 8: Přesvědčení charakterů).

Odpověď	Četnost	Procenta
Spíše kladné	30	60%
Spíše záporné	13	26%
neutrální	16	32%
nehraji	0	0%

Tabulka 17: Přesvědčení charakterů

12. Podle čeho sis volil charakter své první postavy?

Otázka s volnou odpovědí, kterou jsem díky četnosti různorodých odpovědí nevyhodnocovala procentuálně. Ve smyslu výběru svého prvního charakteru podle své vlastní povahy se vyjádřilo 23 dotazovaných, častěji se také vyskytly odpovědi typu „to, co bylo nejsnazší zahrát“. 7 respondentů uvedlo, že se nechali inspirovat svou oblíbenou postavou z fantasy literatury, 5 respondentů si buď proces tvorby charakteru nepamatovali nebo ho přičkly náhodě, 6 volilo svůj charakter podle příručky či doporučení přítele. Vliv archetypálního pohledu na tvorbu postavy tedy není znatelný při prvotních začátcích s hraním charakterů, hráči volí pro ně nejsnazší řešení a to

vytváření charakteru podle sebe či podle předlohy, která je pro ně nejsnáze zahratelná. Podvědomý vliv archetypálního pojetí postav by byl možná snáze dohledatelný v pozdějších, již propracovanějších charakterech daných respondentů, takto je však neprůkazný.

13. Který charakter je pro tebe nejtěžší zahrát?

Z výběru ze sedmi možných odpovědí, z čehož jedna byla „nehraji“, žádná nepřesáhla 50% odpovědí (viz Tabulka 18 Charakter nejtěžší k zahrání). Žádný z charakterů nebyl znatelně více neoblíben. Nejvyššího výsledku ve složitosti zahrání dosáhlo zákonné zlo, definované v příručce Dračí Doupe pro začátečníky jako „...tvorové, kteří se chladnokrevně a promyšleně snaží vnést do světa co nejvíce zla. Škodí všem a to jen proto, aby zlo bylo spácháno, nemusí z toho mít žádný osobní užitek“ (Pravidla pro Dračí doupe, [www.http://yennet.net/rpg/drd/presvedceni.html](http://yennet.net/rpg/drd/presvedceni.html)). Vzhledem k předchozí otázce č. 11, kde většina respondentů uvedla, že raději hrají postavy kladné, je tento výsledek nasnadě.

Odpověď	Četnost	Procenta
Zákonné zlo	16	32%
Zmatené zlo	13	26%
Neutrál	14	28%
Zmatené dobro	4	8%
Zákonné dobro	14	28%
Žádný mi nedělá problém zahrát	5	10%
Nehraji	1	2%

Tabulka 18: Charakter nejtěžší k zahrání

14. Co očekáváš od kvalitní literatury?

Tuto otázku jsem zařadila spíše jako doplňkovou pro zajímavost. Zajímalo mě, jak se mění nároky dospělých čtenářů na kvalitní fantasy literaturu. Nejčastěji se objevovala odpověď zaměřená na kvalitu příběhu, zápletky a námětu, který by měl být originální a nápaditý (ve své odpovědi tento požadavek zmínilo 23 dotazovaných). Důležité byly pro čtenáře také prokreslené postavy, se kterými je možné se ztotožnit či s nimi

sympatizovat (objevilo se v 15 odpovědích). Dále pak propracovaný a uvěřitelný svět s prvky magie, ale i logiky byl podle výsledků důležitý pro 9 čtenářů. Mezi dalšími odpověďmi byla zmíněna například tato kritéria: napětí, logika, humor, atmosféra, originalita a další.

3.2.4 Interpretace výsledků výzkumného šetření

Pokud porovnáme některé údaje získané u všech třech typů dotazníku, můžeme z nich usuzovat, že děti ve vybraném vzorku, které se později více věnují fantasy a utváří fantasy komunitu, jsou již od raného dětství seznámeni s žánrem fantasy, ať už jsou k němu vedeni rodinou či přáteli. Většina těch ze zmíněných respondentů, kteří se v pozdějším věku zabývají LARPem, bitvami či se jinak aktivně angažují v různých fantasy organizacích, jako svou první knihu žánru fantasy přečetla některé z děl J. R. R. Tolkiena. Ať už to byl *Hobit* nebo *Pán Prstenů*, Tolkienovu literaturu uvedla drtivá většina respondentů jako zásadní dílo pro utváření jejich osobnosti. Z výsledků mladších a starších žáků základní školy je jasně patrné, že jen minimální počet dotazovaných je seznámen s dílem J. R. R. Tolkiena a to ještě většinou díky jeho filmové adaptaci. Zde by možná bylo na místě další zkoumání, zda knihu přečetli po té, co shlédli film či naopak, vysledovat, zda filmové adaptace motivují čtenáře k tomu, aby si přečetli knižní předlohu nebo zda čtenáři dané literatury vyhledávají její filmovou adaptaci. Také by byl vhodný dlouhodobý výzkum, který by postihoval, zda skutečně ti, kteří svět *Pána Prstenů* či *Hobita* znali od malička, v pozdějším věku více inklinovali k tomuto žánru či nikoliv.

Výsledky porovnávání vnímání fantasy literatury na prvním a na druhém stupni se dají interpretovat vzhledem k vybranému vzorku tak, že fantasy literatura díky své velké škále témat i zpracování je oblíbená u mladých i starších čtenářů, avšak konkrétně dílo J. R. R. Tolkiena je vhodnější více pro starší a zkušenější čtenáře. Mnoho respondentů z fantasy komunity uvedlo, že *Pána Prstenů* či *Hobita* přečetlo již v osmi letech, což odpovídá třetí třídě. Z výsledků dotazníků mladšího školního věku ale vyplývá, že knihu přečetlo pouze 10% dotazovaných. Otázkou zůstává, zda by v případě *Hobita* bylo kladných odpovědí více.

Ve všech třech typech dotazníků pak byl nejčastěji ve výběru nejoblíbenější či nejsympatičtější literární postavy volen Gandalf, jakožto kombinace archetypu

Kouzelníka a Mudrce. Respondenti nejčastěji uváděli jako důvod výběru kouzelnou moc a magii, kterou by mohli disponovat. V Pánovi Prstenů je to jediná hlavní kladná postava, která má kouzelné schopnosti, a proto je zřejmě volena nejčastěji, jelikož reprezentuje svět fantasy, který se od klasického středověku či jiných období liší právě tím, že v něm panuje magie.

3.3 Závěr praktické části

Pokud mluvíme o archetypech v kontextu rozdělení do základních 12 druhů, je možné v díle J. R. R. Tolkiena většinu z nich vysledovat a určit, ne však všechny. Archetypální pojetí podle Junga je velmi snadno uplatnitelné téměř na každý charakter a ve většině případů pak literární postavy projevují více či méně transparentní charakterové vlastnosti odpovídající danému archetypu. V trilogii Pán Prstenů se však nevyskytují jen takto přímočaré osoby, můžeme zde vyhledat i komplikovanější kombinace daných archetypů, které se v rámci realističtějšího pojetí snaží nepůsobit příliš jednoduše a analyzovatelně.

Analyzovala jsem tři Tolkienova díla: Silmarillion, Hobita a trilogii Pána Prstenů. Každá kniha je specifická svým zaměřením a tématy, Hobit a Pán Prstenů pak k sobě mají tematicky blíž, jelikož oba popisují osud Prstenu, jsou zasazeny do Třetího věku Středozemě, prolínají se v nich stejné postavy a jejich děj je vesměs dramatický a dobrodružný, zaměřený na příběh. Silmarillion tematicky vybočuje, zároveň však se zmiňovanými tituly úzce souvisí, rozšiřuje je a dává jím základní zasazení a posloupnost. Díky velkému množství témat, které Tolkien do všech třech děl dokázal vměstnat, bylo velmi obtížné analyzovat texty komplexně, omezila jsem se proto na zpracování témat, která jsou v příběhu podle mne stěžejní a neopominutelná.

V části praktického výzkumu, který jsem věnovala problematice změny pohledu na fantasy literaturu a její vnímání v závislosti na věku, jsem zpracovávala dotazníky popisnou statistikou. Práce s dotazníky a jejich vyhodnocování přineslo velmi zajímavé výsledky (význam filmových adaptací, malá znalost vybraných knih z fantasy žánru a jiné) a v porovnání s odpověďmi již dospělých respondentů přineslo další otázky, kterými by bylo velmi zajímavé se zabývat. Celkově můžeme zhodnotit výzkum jako přínosný pro oblast zkoumání konkrétního žánru v literatuře z hlediska náhledu na jeho

vhodnost pro konkrétní věkové skupiny. Z výsledků výzkumu je dále patrná změna nároků a pohledu na fantasy literaturu v souvislosti s věkem a vliv moderních technologií na současnou populaci mladých čtenářů.

ZÁVĚR

Vzhledem velkému množství fantasy filmů, které nyní vznikají, a s přihlédnutím k tomu, jak velký vliv má na současnou mládež filmový průmysl, je fantasy žánr v tomto smyslu v rozkvětu a je vhodné o něm uvažovat i v širších souvislostech, jakými jsou například motivující faktor těchto počinů k hraní LARPu či k jiným aktivitám ve fantasy komunitě. Tyto filmové adaptace známých fantasy literárních děl mohou sloužit jako impulz pro proniknutí do fantasy literatury a rozvoji čtenářství. Vzhledem k úspěchům, které zažívala díla jakými jsou například Harry Potter či Letopisy Narnie, je jasné, že tento žánr má jistou budoucnost.

Vzhledem k tomu, že pojem FANTASY se již neomezuje pouze na film a literaturu, ale rozrůstá se do volnočasových aktivit, je potřeba ho brát jako svébytný prvek, který může napomoci formovat životní styl nejen dětí, ale i dospělých. Na snadě je i souvislost s čtenářskou gramotností a seznámení se s fantasy literaturou již na prvním stupni a pozdější aktivní účastí na LARPech, bitvách, dřevárnách či jiných akcích pořádaných fantasy organizacemi. Nedostatek nových mladých účastníků na těchto akcích a celkové stárnutí komunity tedy úzce souvisí s všeobecným problémem nízkého zájmu dětí o literaturu. Fantasy žánr v tomto má tu výhodu, že se jeho zdroje neomezují pouze na knihy, ale je možné dítě zaujmout i filmovou adaptací.

V díle J. R. R. Tolkiena je mnoho motivů a postav, které mohou čtenáře zaujmout a vtáhnout do děje. Tolkien během svého života vytvořil komplexní svět nejen s propracovanou geografii a historií, ale i s vlastními dějinami a mytologií, která celému komplexu Středozemě dává výjimečné postavení mezi fantasy literaturou. Z jeho díla čerpá mnoho autorů i tvůrců a je velkou inspirací. V jeho díle je možné vysledovat archetypy postav, jejichž charaktery jsou čtenářům blízké a skrze kolektivní nevědomí působí jako všeobecně známé obrazy. Navíc díky velkému rozsahu jeho díla je možné knihy doporučit jak mladým čtenářům (Hobit), tak starším (Pán Prstenů). Pro ty, kteří se rozhodnou více proniknout do světa Středozemě je tu navíc Silmarillion, který už ale víceméně slouží především pro nadšence či specificky zaměřené čtenáře.

Věřím, že diplomová práce může sloužit k doložení upadajícího zájmu mladších čtenářů o literaturu a jako ukázka důležitosti novodobých médií pro současné děti. Také je možné na jejím základě posuzovat fantasy literaturu jako žánr oslovující spíše starší čtenáře a to od druhého stupně výše. Poznatky z diplomové práce potom mohou využít nejen organizátoři akcí zaměřených na LARP a fantasy žánr všeobecně, ale také pedagogové prvního i druhého stupně, kteří mohou prvky LARPu využít v hodinách či při různých školních aktivitách, jakými jsou školy v přírodě či branná cvičení.

Má diplomová práce by mohla být rozšířena hlubším a dlouhodobějším výzkumem, který by sledoval, zda čtenáři, kteří k fantasy žánru tíhnou od dětství, u něho setrvávají spíše, než ti, kteří se k němu dostanou až v pozdějším věku. Také by na mou diplomovou práci mohly navazovat další, které by se zabývaly jinými fantasy bestsellery, například kultem Harryho Pottera, kterého podle mého výzkumu znají děti mladšího i staršího školního věku v drtivé většině velmi dobře.

Seznam pramenů a literatura

CARPENTER, H. J. R. R. *Tolkien: Životopis*. Praha: Mladá fronta, 1993. 260 s. ISBN 80-204-0409-0.

HEGER, L. *Edda*. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění 1962. 480 s.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá fronta, 1992. 379 s. ISBN 80-204-0362-0.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Dvě veže*. Praha: Mladá fronta, 1993. 315 s. ISBN 80-204-0372-8.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat Krále*. Praha: Mladá fronta, 1993. 409 s. ISBN 80-204-0373-6.

JUNG, C. G. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Tomáše Janečka, 1997. 437 s. ISBN 80-85880-16-4.

HOLEČEK, J. *Kalevala*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury hudby a umění, 1953. 773 s.

GOLDEN, C. *The 12 Common Archetypes*. [online]. [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html

CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1369-4.

VANĚK, J. *Analýza a seznámení s oblastí her LARP* [online]. 2010 [cit. 2013-04-09]. Diplomová práce. Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury. Vedoucí práce Ferdinand Mazal. Dostupné z: <http://theses.cz/id/qtof3k/>.

ElectricAngel - Dračí Doupě. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://yennc.net/rpg/drd/index.html>

Bitva pěti armád [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.b5a.cz/>

Politický humor, politika, politické komentáře. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://chameleoncharlie.cz/1831/recenze-pana-prstenu-z-rudeho-prava/>

LARP.cz: Portál do světa larpu. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/>

Manifest M6: Manifest organizátorů larpu. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.m6.cz/>

Asociace fantasy. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.asf.cz/>

Court of Moravia. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/>

Obrázky v dotazníku

TheSnitch.co.uk: Harry Potter Movie Galleries. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://www.thesnitch.co.uk/galleries/?Location=/0006_The%20Order%20of%20the%20Phoenix/Promotional/0019_9%20Officially%20released%20OTP%20portrait%20character%20images%20-%20High%20Res

Image: Frodo.sting. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://lotr.wikia.com/wiki/File:Frodo.sting.jpg>

Image: Gandalf. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://lotr.wikia.com/wiki/Category:Images_of_Gandalf

Chocolatebydeath. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné

z: http://chocolatebydeath.com/blog/?page_id=875

Aslan: rdcltci. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://rdcltci.wordpress.com/2011/03/29/aslan/>

Narnia World. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://narniaworldpevensie.blogspot.cz/2012/05/edmund-pevensie_08.html

Letopisy Narnie: Princ Kaspian: velký průvodce postavami. [online]. [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.gorilla.cz/article/4206-letopisy-narnie-princ-kaspian-velk-prvodce-postavami.html>

Seznam příloh

Příloha A – Recenze na knihu Pán Prstenů

Příloha B – Dotazník pro mladší školní věk

Příloha C – Dotazník pro starší školní věk

Příloha D – Dotazník pro dospělost

Příloha E – Report výsledků z dotazníku pro dospělost

Přílohy

Příloha A

Kultura

RETRO Prsten socialismus nezničí!

Jde o další útok proti socialistickému zřízení. Říše zla, z níž se valí popel a dým, je průhledně umístěna na východě, obrazem dělnické třídy, která jednotná v potu tváře buduje těžký průmysl, mají být odporní a zlí skřeti. Samozřejmě, že synáček z buržoazní rodiny nemůže vidět na těžké práci nic krásného a povznášejícího. Obyvatelé západu – země oplývající mlékem a strdím –



elfové (neboli aristokracie), lidé (buržoazie) a hobiti (statkáři) žijí naopak v blahobytu (aniž je vysvětleno, odkud jej získávají) a jedině, co je trápí, je „hrozba“ z východu. „Síly dobra“ zde představuje sbírka představitelů těchto reakčních kruhů, jejichž ruce se nikdy nedotkly pořádné práce. Jejich vůdcem je Gandalf, šířitel zpátečnické ideologie, s jejíž pomocí udržuje obyvatelstvo v nevědomosti a strachu před pokrokem (...). Není pak divu, že Saruman, zastánce utlačovaných a přítel pokroku, je prohlášen za zrádce a jeho sídlo je zničeno bojůvkou fanatických zpátečníků. Když pak šíří socialismus v Kraji, je chycen a bez soudu potrestán hobity, podporovanými a placenými kapitalistickou mocností Gondorem. (...) Ale socialismus se naštěstí nedá zničit hozením jakékoli své relikvie, i té nejposvátnější, do ohně. Drž se, Mordore, obklíčený nepřátelskými reakčními sousedy!



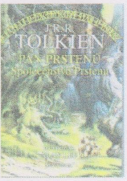
Recenze na knihu Pán prstenů v Rudém právu z roku 1977










Ilustrace 10: Recenze na knihu Pán Prstenů v Rudém právu z roku 1977

Příloha B (dotazník pro mladší školní věk)

Dotazník pro mladší školní věk













- Věk: _____
- Pohlaví: dívka – chlapec (zakroužkuj)
- Slyšel jsi někdy pojmem FANTASY? ANO – NE
- Pokud ano, kde? (zakroužkuj – můžeš vybrat i více možností)
 - ♦ od přátel ♦ od sourozenců ♦ od rodičů ♦ z televize ♦ v kině ♦ v knižce ♦ náhodou
 - ♦ jinak (jak?) _____
 - ♦ nesetkal
- Znáš některou z těchto fantasy knih nebo jejich zfilmovaných verzí? (zakroužkuj)
 - ♦ Pán Prstenů (kniha)
 - ♦ Pán Prstenů (film)
 - ♦ Letopisy Narnie (kniha)
 - ♦ Letopisy Narnie (film)
 - ♦ Harry Potter (kniha)
 - ♦ Harry Potter (film)


- Znáš některé z těchto fantasy postav? (zakroužkuj)

♦ Frodo Pytlík	♦ Gandalf	♦ Aragorn	♦ Harry Potter	♦ Hermiona Grangerová
				
♦ Ron Weasley	♦ Aslan	♦ Edmund Pevensie	♦ Princ Kaspian	
				
- Znáš příběh Pána Prstenů? (zakroužkuj)
 - ♦ ANO, viděl/a jsem film
 - ♦ ANO, četl/a jsem knihu
 - ♦ ANO, z vyprávění
 - ♦ NE, neznám
- Víš, kdo napsal Pána Prstenů? Kdo? (napíš jeho jméno)
 - ♦ Ano, _____
 - ♦ Nevím
- Kdyby sis mohl vybrat, kterou z těchto fantasy postav bys chtěl být? Proč?
 - ♦ Frodo Pytlík – hobit, protože _____
 - ♦ Aragorn – hraničář, protože _____
 - ♦ Gandalf – čaroděj, protože _____
 - ♦ Arwen – elfí princezna, protože _____
 - ♦ Eowyn – bojovnice, protože _____
 - ♦ Galadriel – elfí královna, protože _____

Příloha C (dotazník pro starší školní věk)

Dotazník pro starší školní věk

- Věk: _____
- Pohlaví: dívka – chlapec (zakroužkuj)
- Slyšel jsi někdy pojmem FANTASY? ANO – NE
- Pokud ano, kde? (zakroužkuj – můžeš vybrat i více možností)
 - ♦ od přátel ♦ od sourozenců ♦ od rodičů ♦ z televize ♦ v kině ♦ v knižce ♦ náhodou
 - ♦ jinak (jak?) _____
 - ♦ nesetkal
- Znáš některou z těchto fantasy knih nebo jejich zfilmovaných verzí? (zakroužkuj)
 - ♦ Pán Prstenů (kniha) 
 - ♦ Pán Prstenů (film) 
 - ♦ Letopisy Narnie (kniha) 
 - ♦ Letopisy Narnie (film)
 - ♦ Harry Potter (kniha)
 - ♦ Harry Potter (film)
- Přečetl si nějaké fantasy knížky? Jaké? _____
- V kolika letech si přečetl první fantasy příběh? _____
- Znáš některé z těchto fantasy postav? (zakroužkuj jméno)
 - ♦ Frodo Pytlík  ♦ Gandalf  ♦ Aragorn  ♦ Harry Potter  ♦ Hermione Grangerová 
 - ♦ Ron Weasley  ♦ Aslan  ♦ Edmund Pevensie  ♦ Princ Kaspian 
- Znáš příběh Pána Prstenů? (zakroužkuj)
 - ANO, viděl/a jsem film
 - ANO, četl/a jsem knihu
 - NE, neznám
- Víš, kdo napsal Pána Prstenů? Kdo?
 - Ano, _____
 - Nevím
- Kdyby sis mohl vybrat, kterou z těchto fantasy postav bys chtěl být? Proč?
 - ♦ Frodo Pytlík – hobit, protože _____
 - ♦ Aragorn – hraničář, protože _____
 - ♦ Gandalf – čaroděj, protože _____
 - ♦ Arwen – elfí princezna, protože _____
 - ♦ Eowyn – bojovnice, protože _____
 - ♦ Galadriel – elfí královna, protože _____

Příloha D (dotazník pro dospělost)

Dotazník pro dospělост se zaměřením na fantasy komunitu

1. Věk: _____

2. Pohlaví: ŽENA – MUŽ (zakroužkuj)

3. Jak dlouho se zabýváš fantasy? _____

4. Jakou formou? (zakroužkuj)

- čtu fantasy literaturu
- hraji dračí doupě/ Dungeons and Dragons
- účastním se/pořádám LARP
- hraji deskové hry
- účastním se/pořádám bitvy
- sleduji fantasy filmy
- jinak (Jak?) _____

5. Kde ses poprvé setkal s pojmem fantasy?

- Od přátel
- V kině
- Od sourozenců
- V knižce
- Od rodičů
- Náhodou
- Z televize
- Nepamatuji se
- Jinak (Jak?) _____

6. Jaké si přečetl fantasy knižky? (max. 10 nejzásadnějších)

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

7. V kolika letech si přečetl první fantasy příběh? _____

8. Který to byl? _____

9. Znáš příběh Pána Prstenů? (zakroužkuj)

- ANO, viděl/a jsem film
- ANO, četl/a jsem knihu
- NE, neznám _____

10. Kterou fantasy postavu z Pána Prstenů máš nejraději? Proč?

11. Za jaké postavy nejraději hraješ? (zakroužkuj)

- spíš kladné
- spíš záporné
- neutrální
- nehraji

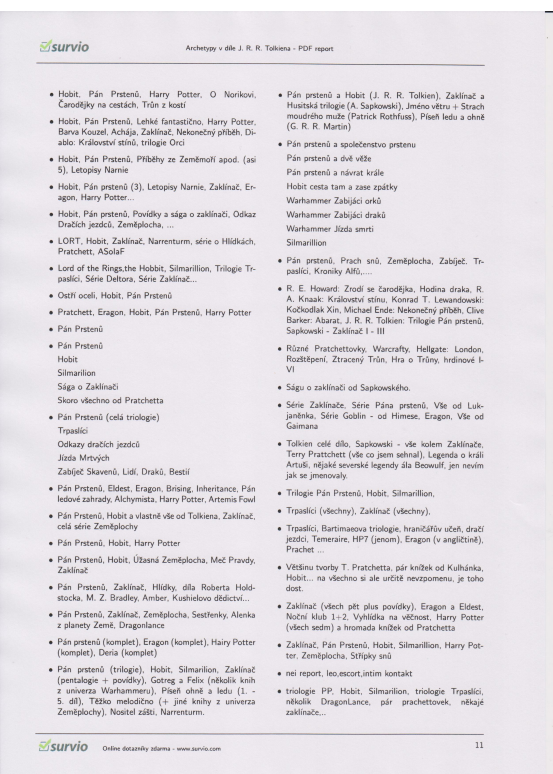
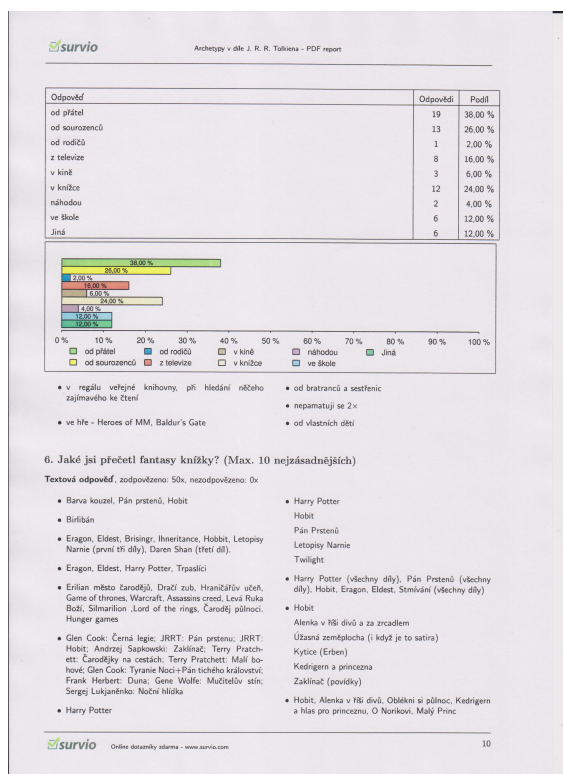
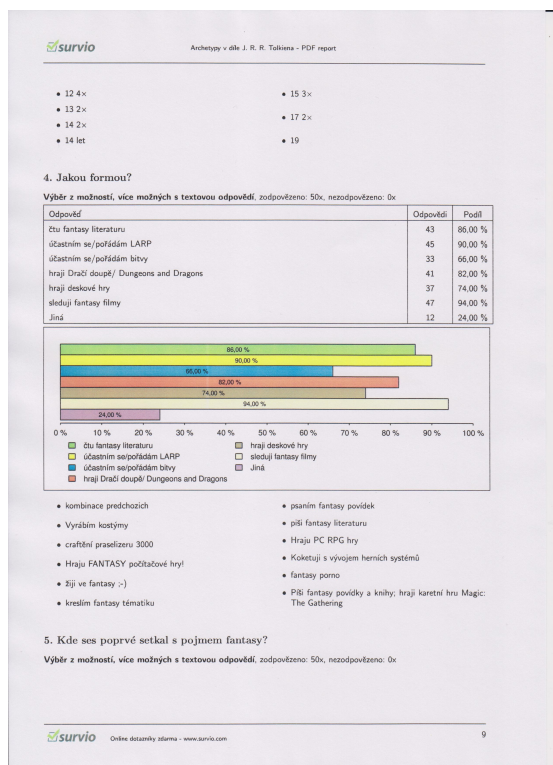
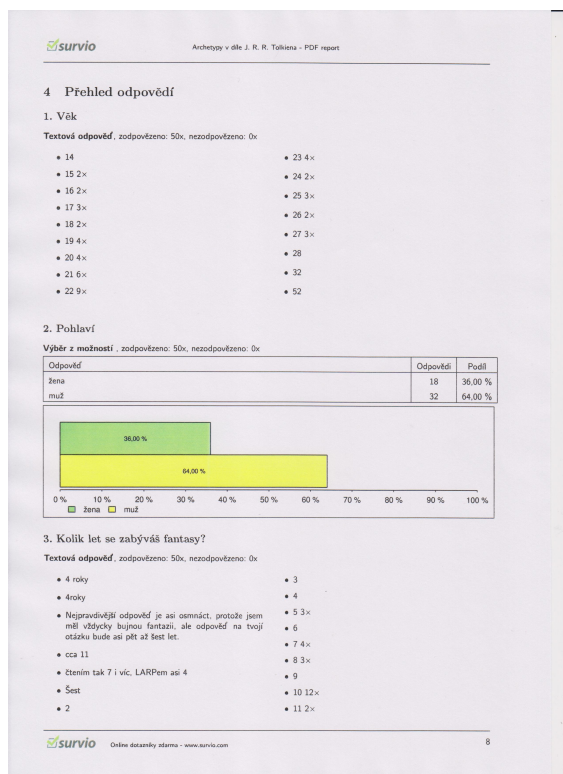
12. Podle čeho sis volil charakter své první postavy?

13. Který charakter je pro tebe nejtěžší zahrát?

- zákonné zlo
- zmatené zlo
- neutrální
- zmatené dobro
- zákonné dobro
- nehraji

14. Co očekáváš od kvalitní fantasy literatury?

Příloha E (report výsledků dotazníku pro dospělé)



- z nejzásadnějších dílo Howarda, Tolkiena, Feista, Lovecrafta...
- Ústřední Zeměplocha: Pán prstenů, Staré království, Meč pravdy, Deltora, Mýrtus (Robert Aspin)

- Čaroděj Zeměmoří (Ursula K. Le Guin), Mág (Feist), Kniha prokletých (Reckow), Čarodějův hrad (Doble, MacDonald), Mrt (Pratchett), Čas změn (Hobb), Harry Potter a vězeň z Azkabanu (Rowling), Pán prstenů název kde (Tolkien)

7. V kolika letech si přečetl svůj první fantasy příběh?

Textová odpověď, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

- Asi v 7. možná i dříve
- Asi v osmi, ale brala jsem to jen jako neobvyklou pohádku
- Asi ve třinácti.
- Nejem si jistá, že v devíti. Předtím mi i byly čteny.
- Prmo označené jako fantasy - cca 11 let, jinak i mnohem dříve
- V 10 nebo 11 letech
- Základní škola, někdy 12-13 let.
- cca 15
- cca 8
- nepamatuji se
- nevím
- v osmi letech
- Čtu je od malicka, tak cca od 6 let.
- 6
- 7 (nejen klasický fantasy)
- 7
- 8?
- 8 5x
- 9
- 10 6x
- 10 let
- 11 2x
- 12 4x
- 13 4x
- 14 5x
- 15 3x
- 18 (resp. dříve, ale to jsem ještě nevěděla, že je to fantasy)
- 30

8. Který z byl?

Textová odpověď, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

- Alenka z planety Země
- Barva kouzel
- Bilblán
- Deltora
- Harry Potter 5x
- Harry Potter a kámen mudrců
- Harry Potter je první, na který si vzpomenu jmenovitě, ale bylo jich pár předtím
- Hobbit (resp. o pár let dříve Legendu o králi Artuši a Conana)
- Hobit 8x
- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky 2x
- Hobit od Tolkiena
- Každý z nás je legenda
- Meč osudu.
- Nekonečný příběh
- Nepamatuji se
- Nikdykde
- Něco od Pratchetta, určitě i bábi Zlopostasou -)
- Planoucí lesy Venše
- Pratchett: Svobodný Národ
- Právě k Dračímu Douplu
- Pán Prstenů 3x

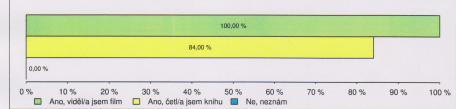
- Pán prstenů
- Pán prstenů (1. díl - Společnost prstenu)
- Pán prstenů a Společnost prstenu
- R. E. Howard: Zrodil se Čarodějka
- Společnost prstenu
- Strážce, strážel od Pratchetta.
- Typnu si, myslím že Enlilan.
- Zeměplocha, už si nevzpomínám která

- asi Letopisy Námie
- gamebook od Jacksona s Livingstonem, nevím přesně který
- hobit
- taktéž
- to taky nevím
- witch :)
- Čaroděj Zeměmoří (Ursula K. Le Guin)

9. Znáš příběh Pána Prstenů?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

Odpověď	Odpovědi	Podíl
Ano, viděl/a jsem film	50	100.00 %
Ano, četl/a jsem knihu	42	84.00 %
Ne, neznám	0	0.00 %



10. Kterou z postav Pána Prstenů máš nejraději? Proč?

Textová odpověď, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

- Aragorn - chrabrý a čestný a statečný a krásný sex idol
- Aragorn - krutoptaný hroch, má pěknou effku, je to nejspíš kladas, postaví se sám stove skurků a dá si to, skočí mezi desítky nepřítelů a pokolí je - prostě borec
- Aragorn - skromně těžká na svůj osud, je odvážný, tajemný, čestný a moudrý
- Aragorn - typický hraničář, kladas
- Aragorn - velký válečník, nezlomně přesvědčení, je prostě zákonné dobro
- Aragorna, jelikož je to super badass typak. A taky je to král Gondoru... a Númenorejce...
- Bombadila, protože má na lehátku a může mít na lehátku a je to zkrátka věčný frajer.
- Boromir
- Hrdina až do konce
- Boromir - jako jeden z mála má svoji slabost, přesto s ní bojuje
- Boromir - lidský rozměr daný vnitřními morálními rozpory a rozervaností
- Boromir - protože je skutečný, má svoje slabiny, přesto se umí zachovat správně
- Boromir, srdcák
- Eowyn - krásná jako růže a nebezpečná jako tmy.
- Eowyn, kvůli její silné osobnosti.
- Eowyn, protože představuje zároveň mnoho ženských vlastností a zároveň má svůj cíl, za kterým si jde, bez ohledu na to, že to má zakázáno a že ženy do bitev nechodí.

- Frodo - v malém životě měl se dokázala najít taková úla a odhodlání, že nelehké na svou bezpečnost a pohodlí pomohl celému světu

- Gandalf
- Gandalf - v příběhu zobrazuje typického fantasy čaroděje, který se snaží zachránit svět v nejtěžší partii mocných, kde se hraje o samotný běh věcí. V této partii je nucen převlést své "přáky" do smrtelných nebezpečí, ale sám neváhá se obětovat, vyvíjející se to situace. Nebojí se nést zodpovědnost za rozhodnutí, jímž ovlivňuje osud jiných. A tato role je mu blízká.

- Gandalf - je mocným čarodějem, který se stará o blaho Středozemě, ale je zároveň širokou a laskavý.
- Gandalf - moudrý, odvážný, divotvůrce velkých schopností.

- Gandalf - mám rád kouzelnickou moudrost a magii celkově
- Gandalf - zdánlivě má všechno na lehátku, ale... :)

- Gandalf - čarodějové jsou cool
- Gandalf, Proč? Ani nevím...) prostě sympatický čaroděj

- Gandalf. Co může být víc badass než Gandalf.
- Gandalf. Protože je Maia ale stejně není oprotěn od lidských chyb.

- Gandalf. Byl moudrý, ale zároveň vlivný a okolnímu dění
- Gimli, mám rád trapáky, jejich humor a životní styl

- Gimli - protože je to trapák.
- Glum - je zajímavý, vtipný, roztomilý a miluju jeho monologu. Jinak celé společnosti, na něm není co vyt-knout

- Legolas, působí vyrovnanost, vznešenost a nelehké na to že Gymley je trapák (spory kvůli dějinám). Přes to, to byl jeho příběh.
- Mám rád všechny vlčáky maj své kouzlo, své charaktery, ale jestli mám jednoho jmenovitě, bude to Tom Bombadil, protože je ze všech nepohodlkovější. (a protože ho spálili do záchoda chudáka)

- Nazgöllové. Byli mocní
- Nejraději mám Gandalfa, protože mám zkrátka rád čaroděje a Gandalf má navíc celkem zajímavý život.

- Pipin, protože je roztomilý
- Pipina a Smilka. Ústřední přátelé, veselí, chytrí, Bez zvláštního nadání, přesto nepostradatelní. Nijak glori-fikováni. Všechny zásti, kde se objevovali, byly zábavné.

- Sam - odvážný, symbolizuje neustoupnou morální silu
- Sam, protože na něj bylo spolehnouti

- Sama Ktepekul, protože to byl praktický pohodář; Aragorna (hlavně tedy v knížce), hodně se mi líbil právě v kontrastu k hrdinám už ve Společnosti prstenu cestou z Hůrky do Rókinky (vyrovnaný, chytrý, obratný, světský...)

- Sama, jelikož by se bez něj Frodo daleko nedostal. Je to oddaný přítel, který neopouští Froda ani v těch nejtěžších chvílích.
- Thorin Pavlaže. Je to trapáček, který umí uznat chybu a jedná s ostatními slušně, ačkoli je to vůdce, dá na názor ostatních. Odčaz.

- Tom Bombadil - protože je to frajer :)
- Tom Bombadil, je to frajer

- Tom Bombadil, protože je to největší sympafak, je hodný a kdybych chtěla být charakter z Pána Prstenů, tak by to byl on.
- Z filmu Galadriel - ztělesnění krásy, moudrosti a laskavosti - přirovnání hravé herečky, která má pohled, jako by se dívala skrz věc, z knihy Aragorna - to byl prostě správný chlap, který uměl snáť všechno

- gandalfa protože umí trik se špičatým kloboukem
- Mělo být, pravidel podobně Faramira. Otce ho šikanuje, bratr přerýváje, ale on stejně vyroste v nějakou smyslnou osobnost, která koná dobré činy nezávisle na prostředí.

- V PP pro mě není postava, kterou bych označil jako mou nejoblíbenější...ale pokud bych si měl zvolit, tak by to byl asi Saunon, protože je to spíše trapický postava
- Eowyn - jedna z mála ženských postav, které taky něco obhaj

- Ústa Saunonova - Zlobího černošněnký, má krásné úsměvy, je badass a uměl jedním z těch lepších způsobů :D

11. Za jaké postavy nejraději hraješ?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

- Frodo - v malém životě měl se dokázala najít taková úla a odhodlání, že nelehké na svou bezpečnost a pohodlí pomohl celému světu

- Gandalf
- Gandalf - v příběhu zobrazuje typického fantasy čaroděje, který se snaží zachránit svět v nejtěžší partii mocných, kde se hraje o samotný běh věcí. V této partii je nucen převlést své "přáky" do smrtelných nebezpečí, ale sám neváhá se obětovat, vyvíjející se to situace. Nebojí se nést zodpovědnost za rozhodnutí, jímž ovlivňuje osud jiných. A tato role je mu blízká.

- Gandalf - je mocným čarodějem, který se stará o blaho Středozemě, ale je zároveň širokou a laskavý.
- Gandalf - moudrý, odvážný, divotvůrce velkých schopností.

- Gandalf - mám rád kouzelnickou moudrost a magii celkově
- Gandalf - zdánlivě má všechno na lehátku, ale... :)

- Gandalf - čarodějové jsou cool
- Gandalf, Proč? Ani nevím...) prostě sympatický čaroděj

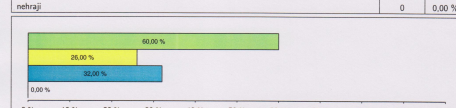
- Gandalf. Co může být víc badass než Gandalf.
- Gandalf. Protože je Maia ale stejně není oprotěn od lidských chyb.

- Gandalf. Byl moudrý, ale zároveň vlivný a okolnímu dění
- Gimli, mám rád trapáky, jejich humor a životní styl

- Gimli - protože je to trapák.
- Glum - je zajímavý, vtipný, roztomilý a miluju jeho monologu. Jinak celé společnosti, na něm není co vyt-knout

- Legolas, působí vyrovnanost, vznešenost a nelehké na to že Gymley je trapák (spory kvůli dějinám). Přes to, to byl jeho příběh.
- Mám rád všechny vlčáky maj své kouzlo, své charaktery, ale jestli mám jednoho jmenovitě, bude to Tom Bombadil, protože je ze všech nepohodlkovější. (a protože ho spálili do záchoda chudáka)

Odpověď	Odpovědi	Podíl
spíš kladně	30	60.00 %
spíš záporně	13	26.00 %
neutrální	16	32.00 %
nehrají	0	0.00 %



12. Podle čeho sis volil charakter své první postavy?

Textová odpověď, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

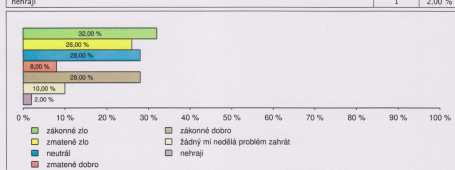
- Aby mi byl podobný a lépe jsem se do postavy mohl vžít.
- Aby se mi hrálo co nejlépe, nebyla mnou, ale zároveň v ní bylo to „něco“, co mě vystihuje.
- Aby se přibližně shodoval s mým charakterem jako reálné osoby.
- Bylo mi 8 let... spíše jsem ho dostal přičlepení. Od bratra a hrál jsem krola vládnika a byla to moje nejlepší zahravná postava.
- Chtěl jsem, aby mi byl co nejpodobnější. Experimentovat jsem začal až později.
- Co pro mě bude nejzajímavější zahrát, co mě bude naplňovat a co mě bude hezky do hry přilákat i ostatními
- Elfa kouzelnice, asi protože jsem si také přála být tak krásná a moudrá jako Galadriel
- Jak mne to napadlo při psaní historie. Spíše jsem hrál fantasy verzi sebe.
- Kombinace knižních postav, které mám ráda a také svých vlastností.
- Líbil se mi archetyp moudrého a spravedlivého kouzelníka (jako byl i Gandalf) navíc plného ideálů, který se nebojí postavu zlo čelem (což je i výsledek osobního přesvědčení).
- Novotla. hrála jsem sama sebe, jen v kouzelnické podobě... :D
- Náhodou jsem si vybral postavu tajemného lovce, když jsem nevěděla co si vybrat.
- Podle "povolání" - tzn. delo tou dobou dostupného kostýmu
- Podle Conana :D
- Podle fantasie
- Podle kamaráda Hobla
- Podle předtvar o středověkém rytířském ideálu.
- Podle příběhu, svého osobního postoje k němu.
- Podle rasy. Mám rád elfy, tudíž má první postava byl elf válečník. Bitva nic jiného neumožňovala.
- Podle sebe samotného.
- Podle sebe, jaká jsem a trochu jsem zkombinovala povahu Eowyn z pána prstenů a Willa z Hranitářova učně.
- Podle sebe. když jsem vymýšlel první charakter, byl jsem tak mladý, že jsem nad tím opravdu neuvažoval a zasmál se seš o to jak "tipická" ona postava bude.
- Podle své fantasie
- Podle své oblíbené postavy z mé oblíbené fantasy :)
- Podle toho jak bych chtěla ve fantasy světě sám vypadat/vystupovat
- Podle toho, abych ji uměla zahrát - tj. bylo mi to blízké, nebylo to naprosto nijak moc extrovertní a extravagantní. Když o tom tak přemýšlím, můj první charakter nebyl tolik charakter, spíše jsem to byla já sama.
- Podle toho, že jsem začala hrát ve skupině starších a zralejších kluků - tedy něco ne až tak vteřivajického, neutrálního, ale zábavného

- Poľstie vlastných charakterov
- Poľstie zakládného, bavilo mŕť a číť a číť im beží jak Geralt
- Snáží byť nezáleznost postavu s takovými schopnosťami a charakterom, ktoré by im nepúče vyhovovala a za ktorou bych si mohli nepúče vzťahovať.
- Stalo se to ve škole. S kamarádami křídli byl mŕm dvorní p. Vždy sem křídli rád spisy, takže jsem si vzal všechny s křídli se střešnickými parádami, také jsem upravil dy jejich postřeh.
- To už je tak dávno. Ze se nepamatuju, ale byl to barbar Vělký
- Zpěti si mŕm přiznat. Je jsem si mŕm křídli kompenzovat realitu, také efektiv křídli
- bylo mŕm i křídli jsem křídli a mŕm jsem stejno inteligent
- Poľstie byl vždy křídli, abych na povrch nemil mŕm
- hodně poľstie
- křídli sám jsem sebe, pouze ve fantazii prostě
- nevoula jsem ho - on se vypínal sám, pod náporom okolnosti.
- nevím
- podle doporučení v příručce na Draží Doupě
- podle kamaráda
- podle mŕm vlastní osobnosti
- podle nelegní kombinace pro vládní (Kruží Vělký), zbytek nelegní postavy jen cizí
- podle povídní
- podle sebe
- podle svých vlastních charakterů
- podle svých charakterových vlastností
- podle svých zájmů - vztek k jidlu
- podle toho jak byla křídli
- svoje první dobrodružství jsem začal hrát v 8 letech, proto mi postava nemŕm vyhraněná charakterem

13. Který charakter je pro tebe nejtěžší zahrát?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

Odpověď	Odpověď	Podíl
zákonné zlo	16	32,00 %
zmatené zlo	13	26,00 %
neutrální	14	28,00 %
zmatené dobro	4	8,00 %
zákonné dobro	14	28,00 %
řádný mi nedělá problém zahrát	5	10,00 %
nehrát	1	2,00 %



14. Co očekáváš od kvalitní fantasy literatury?

Textová odpověď: zodpovězeno: 50x, nezodpovězeno: 0x

- [illegible]

- [illegible]